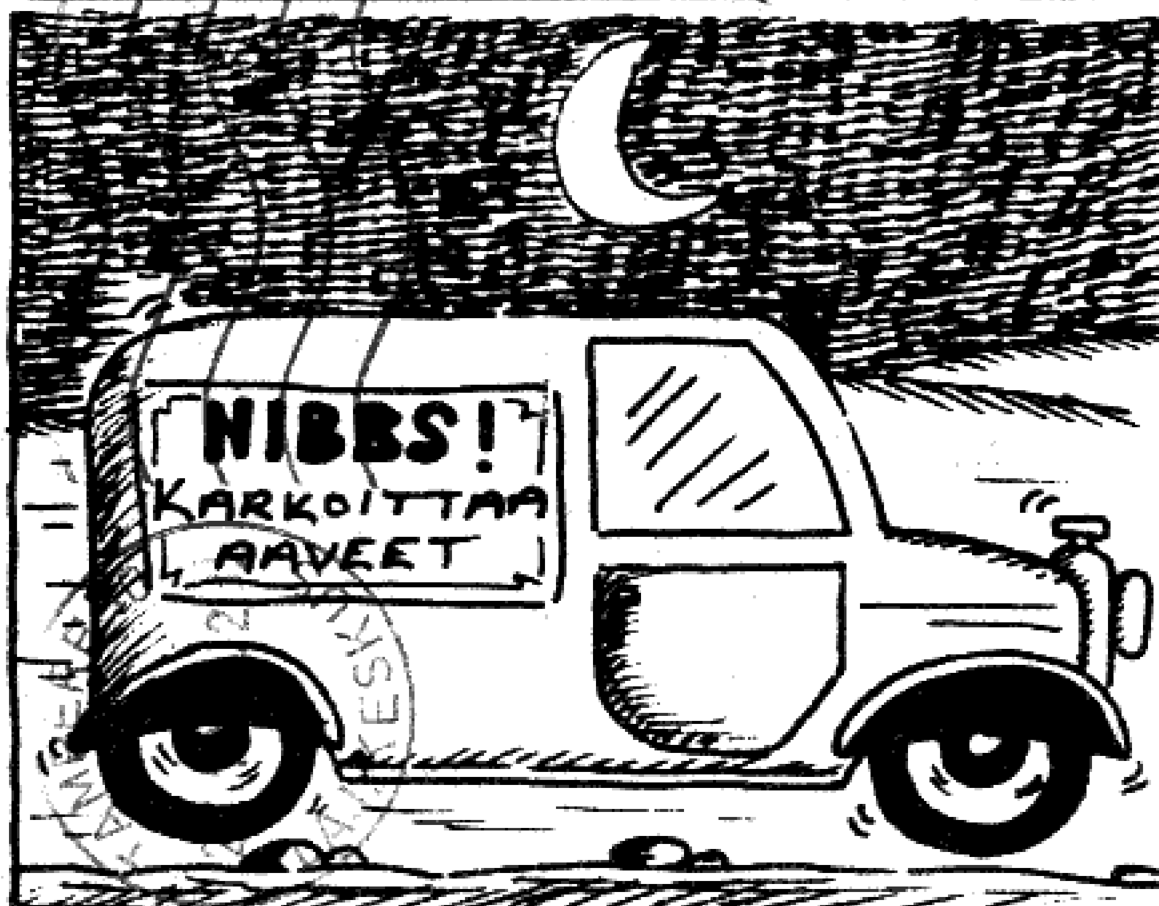


2













MICROPOST

NRO 3-4/84

ISSN 0359-9086
10,-

Suomen Mikromaakarit ry.

Tämä kaksoisnumero tehtiin kovalla kiireellä, mutta laadusta yritettiin tietysti olla tinkimättä.

Micropost on muuttunut paljon ensimmäisistä numeroistaan. Kaksi vuotta sitten oli peliohjelmalistauksien julkaiseminen tärkeätä, koska valmiita ohjelmia ja listauksia ei saanut juuri mistään. Kiinnostus ohjelmointiin on kuitenkin laskenut niin paljon,että meillä alkaa olla listauksista pulaa. Tähän numeroon emme löytäneet yhtään sopivaa ohjelmaa, mutta se ei tarkoita sitä, ettemme julkaisisi ohjelmia tulevaisuudessa.

Uutuuksia ei kannata enää Micropostissa esitellä, sillä suuret ja tiheämmin ilmestyvät lehdet ennättävät aina ensin. Pyrimme silti kirjoittamaan juttuja laitteista ja ohjelmista, mutta ne tulevat perustumaan ennen kaikkea omiin kokemuksiin ja näkemyksiin, eikä vain valmistajan tai maahantuojan antamiin tietoihin. Peliarvosteluissakin pyrimme pääsemmän syvemmälle kuin vai pelin esittelyyn.

Vuoden -84 jäsenmaksun maksaneille tulee vielä yksi Microposti, ja senkin tekemisessä tulee varmasti vielä kiire.

Kiitokset kaikille toimittajille, jotka osallistuivat tämän numeron tekemiseen. Aina kun äkkäätte jotain uutta tai uuden näkökulman johonkin vanhaan asiaan, niin kirjoittakaa siitä juttu Micropostiin. Seuraavaan numeroon tarkoitettu materiaali postiin viimeistään helmikuun puolessa välissä!

HYVÄÄ UUTTA VUOTTA

Pete & Reima



- numero 6-7 (3-4/84
- julkaisija: Suomen Mikromaakarit ry
- irtonum. hinta 10,
(sis. postikulut)
- ISSN 0359-9086
- painos 100 kpl

MICROPOST

TEKIJÄT

Juha Tuominen (adv. 64)
Timo Pietilä (64)
Ari Kilpeläinen (64)
Tomi Kaski (spectrum 48 K)
Jyri Lehtonen (Vic)
Riitta Uusitalo (vähemm.)
Henri Roth (adv. spectrum)
Reima Mäkinen (toim. Vic)
Petri Tuomola (toim. Vic & 64)

Osoite: Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
33250 Tampere 25

SISÄLTÖ

sivu
4 Aivovaurio, apua!
5 Adventure
6 Peliarvostelut
13 Vähemmistöpalsta
16 Dragonś lair
17 Saisiko olla muutakin Basicia? Katsaus eri kieliin
18 Sinclair QL
20 Ruususen uni, Novelli
23 Näkökulma
24 Miner Willy
26 Adv.kirja Vicille
28 Messukatsaus
29 Star Wars
31 Pehmomies, sarjakuva
35 Vic-vihjeitä
36 Sarjakuva

P I K K U J U T T U

Commodore 16:ssa ja Plus 4:ssä on uusi Basic. Basic V3,5 on keskimäärin 6% nopeampi kuin PETin Vicin ja 64:n V2-Basic.

AIVOVAURIO, APUA!

Kun ensimmäisen kerran kuulin väitteen:"Usein toistuva BASICin käyttö aiheuttaa pysyviä aivovaurioita",pidin sitä lähinnä huonona pilana. Minulle BASIC oli salainen koodi,avain tietokonemaailmaan. Miten tämä aloittelijoille tarkoitettu kieli voisi olla jotenkin haitallinen,opettaahan se helposti ja hauskasti miten konetta käsketään?

Useita kuukausia väsäsin ohjelmia,pääasiassa pelejä,ja olin enemmän kuin tyytyväinen Vikkiini.Vähitellen into kuitenkin laski.Olin oppinut ottamaan koneesta melkein kaiken irti,ohjelmien pakkaamisen,kätevät poket ja pienet konekielirutiinit. En kuitenkaan ollut tyytyväinen lopputuloksiin.Ongelmaani syvensi vielä se, että tiesin Vicin olevan markkinoiden nopeimpia koneita,tuskin ongelma ratkeaisi koneen vaihdolla. Mikä siis neuvoksi,konekieli?

Jokin aika sitten ongelmani ratkesi.En tosin vieläkään voi tehdä sellaisia ohjelmia, esim.tarpeeksi nopeita pelejä,kuin haluaisin,mutta tiedän mistä se johtuu,ja se on jo paljon se. Törmäsin muutaman kerran ns. Basicin vastaisiin kirjoitusiin, ja tajusin että vika ei ole minussa, vaan kielessä jota käytän.

Seuraavaksi suora lainaus prof. Jorma Sajaniemen Helsingin Sanomien yleisönosastossa julkaistusta kirjoituksesta:

> Kysymys opetuskielestä ei kuitenkaan ole itsestäänselvä. Ensimmäisen ohjelmointikielen merkitys käyttäjän myöhemmälle toiminnalle ja kyvylle on yllättävän suuri. Seuratessani omien opiskelijoideni etenemistä olen huomannut eron eri kielillä aloittaneiden välillä.
>
> Ne, jotka ovat aloittaneet ohjelmoinnin Basic-kielellä, eivät ole oppineet käyttämään myöhemmin opetettuja monipuolisempia kieliä tehokkaasti hyväkseen vaan ovat olleet rajoittavien ajatuskulkujensa vankeja.
>
> Sitä näkemystä, jonka mukaan ensimmäisenä opetettavan kielen on oltava rakenteiltaan selvä ja riittävän rikas, tukevat myös monet kansainväliset mielipiteet. Onhan jopa sanottu, että Basic pilaa aivot.

Hurjaa tekstiä,vai mitä? Itse olen huomannut, että on vaikea alkaa miettiä esim. FORTHin pinoja,kun BASICilla kaikki käy niin helposti. Käyttämällä GOTOja ja GOSUBeja ei koskaan opi BEGIN,WHILE,REPEAT tai CASE tyylisten rakenteiden käyttöä.Basicia vastaan on myös se tosiseikka,että kun kieli on opittu, tai halutaan tehdä sellaista mikä ei Basicilla onnistu,aletaan opetella konekieltä. Ohjelmoinnin kannalta tämä on askel taaksepäin.

Miksi Basic on niin suosittu,vaikka se on useimpien ongelmien ratkaisuun sopimaton kieli? Basicin valinta kotitietokonekieleksi on tuskin pelkästään Tramielin ja Sinclairin syy,vaikka PET ja ZX 80 ovatkin olleet alalla melkoisia kehityksen suunnannäyttäjiä. Basic mahtuu 16-20K ROMiin ja tulee näinollen halvaksi,helppokäyttöiset ja edulliset koneet menevät kaupaksi.Kynnys on aloittelijalle matala,mutta se kasvaa vähitellen muuriksi,joka estää muihin kieliin siirtymisen.

Rn



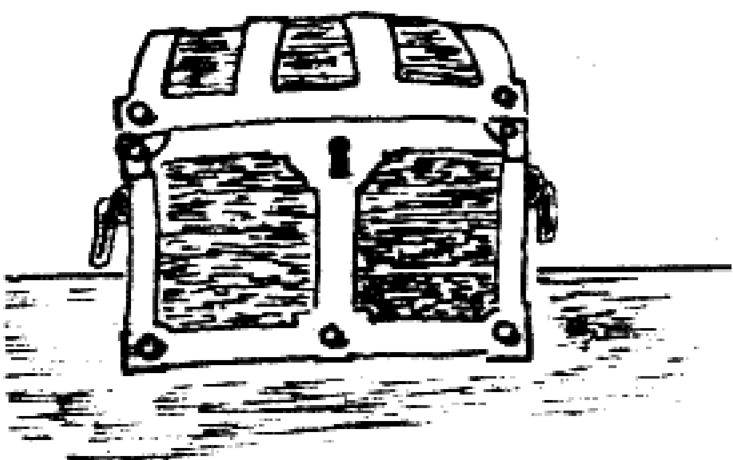
ADVENTUREN KEHITYS

Millainen on tämänpäivän adventure ? Vielä pari vuotta sitten seikkailupelit olivat vain tekstiä,joka ladattiin pätkissä levyltä tai kasetilta ja käskyt olivat kaksisanaisia.Parhaimpana esimerkkinä tietenkin ensimmäinen virallinen seikkailu eli "Adventure",joka on muuten nykyisin saatavana Spectrumille ja 64:lle typisteltynä versiona.

Kaikkein tärkeinhän on aina juoni,vaikka pelin toteutus olisi kuinka hyvä tahansa niin se ei korvaa puutteellista tai väkisin kyhättyä ideaa. Ratkaistavia ongelmia pitää olla riittävästi ja niiden täytyy olla myös riittävän vaikeita,mutta ei mahdottomia.Vielä hienompaa on,jos ongelmat on pystytty punomaan yhtenäiseksi hyväksi adventuren juoneksi.Joihinkin peleihin on vaikeus kehitetty runsaalla satunnaislukugeneraattorin pyörityksellä,eli jos on huono onni ei ratkaisua voi löytyä mitenkään.Tämäntyyppinen nopanheitto ei sekään taatusti tee adventuresta sitä jotakin.Kirjoittajalla täytyy olla selvä kuva siitä mitä hän on tekemässä,tässä ehkä on yksi adventure- ja arcade-pelien harvoista yhtäläisyyksistä.

Viimeaikoina adventuret ovat kehittyneet monellakin tavalla,mukaan kuvioihin on ehkä tärkeimpänä astunut grafiikka,eli seikkailun maisemat tai huoneet esitetään graafisesti tekstin lisäksi.Tämänhetken mikrojen parantuneet ominaisuudet,grafiikan tarkkuus ja laajentunut muistikapasiteetti mahdollistavat hienojenkin taideteosten sisällyttämisen seikkailupeleihin.Toinen suuri askel eteenpäin on animaation hyväksikäyttö. Esim. Bug-Byten Twin Kingdom Valley:ssä metsässä kiipeilevät oravat , pilvet liikkuvat taivaalla ja jänis juoksee tien poikki.Tälläiset yksityiskohdat tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden kuvitella itsensä helposti juonen sisään,aikaan ja paikkaan.Kolmantena ominaisuutena on tullut puhe.Markkinoilla on ollut jo jonkin aikaa,ainakin isommille koneille, seikkailuja jotka lukevat tekstin joka huoneesta.Näihin on kuitenkin tarvittu erillinen puhesyntetisaattori.Nyttemmin on kuitenkin kehitetty tekniikkaa,jolla saadaan ohjelmallisesti aikaan puhetta, siis ilman mitään hardwarea.Tämä mahdollistaa sen,että puheeseen,joka ei ollenkaan ilmesty ruutuun saadaan helposti kätkettyä vihjeitä tai muuta,joka pitää ehtiä tajuamaan kuuliusta puheesta.





Eikö tuntuisi kiinnostavalta ajatella esim. VICin Pirate Covea,papukaija toitottaisi raakkuvalla äänellä nousu- ja laskuveden ajankohdat tai Mission Impossiblessa metallinen ääni vaatisi ovelia kulkulupaa.Neljäntenä kohtana kenityksessä voisi mainita kielen uudistuneen tekniikan.Suurimmassa osassa uusista seikkailuista on nimittäin ryhdytty käyttämään ns. INGLISH LANGUAGE -kieltä.Tällä tavalla toteutetut adventuret hyväksyvät käskyiksi pitkiäkin lauseita kaikkine prepositioineen.Esim. :Get sword,kill evil dragon and then go north tai Burn all books exept the black one.Tällainen voi tietenkin helposti tehdä pelistä puolittain mahdottoman ratkaista,sillä jos ratkaisuun tarvitaan moniosainen lause ja jos kunnollisia vihjeitä ei ole,kestää oikean yhdistelmän löytäminen varmaan jonkin aikaa.Inglish languagea käyttää mm. Melbourne Housen Hobbit (Spectrum,64,Oric) ja Commodoren Zork trilogia.Kaikenkaikkiaan,olisi varmaan mielenkiintoista pelata sitä ensimmäistä adventurea toteutettuna näillä keinoin... Päänvaivaa siitä silti varmasti saisi...

JT

PIKKU

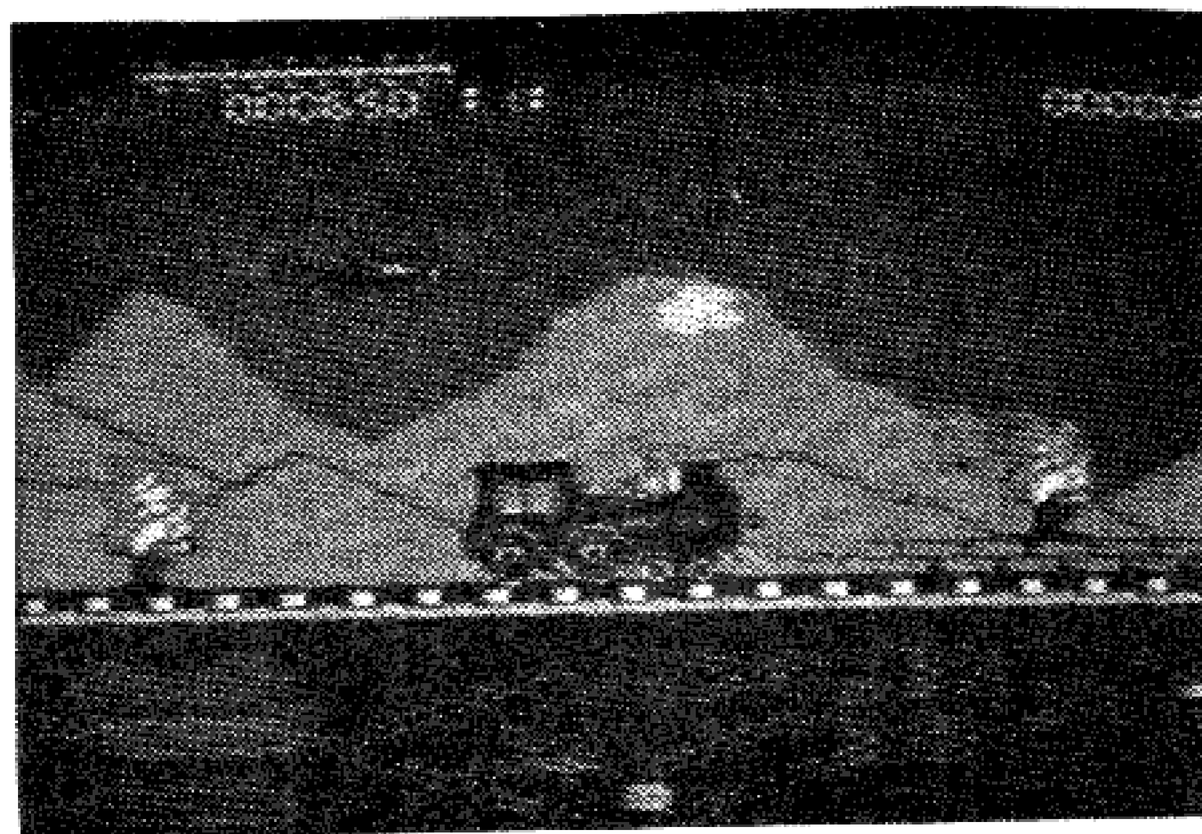
Keskeisenä teemana videopelitaiteessa on joka tapauksessa katastrofin torjuminen, paniikin uhka. Videopelien maailma ei tunne elämää sellaisena kuin sen näemme: pikkuharmien ja kiusojen kanssa puurtamisena.

Juuri siksi se on eniten kasvava pakobisnes. Apina, joka videopelissä pakenee krokotiilin hampaita, on videopelaaja itse, kroko taas on todellisuuden, arjen maailma.

Videopelien suunnittelijat, jotka kutsuvat itseään ennen kaikkea taiteilijoiksi, ovat parikymppisiä juippeja, joilla tekninen lahjakkuus yhdistyy tarzan-tasoiseen mielikuvitukseen. He ovat monimiljonäärejä. Joukossa on toki muutamia kolmikymppisiä kalkkiksiakin.

Suurista suurimmaksi nimeää *Video*-lehti kolmikymmenvuotiaan **David Cranen.** Hän lähti Atarin peliosastolta perustamaan omaa bisnestä, jonka liikevaihto nousi neljässä vuodessa 800 miljoonan markan tasolle. Tyypillinen nuormiljonääri **Joel Gluck,** 19, yritti ensin elää opiskelijana, mutta tehdastallin mammuttitarjoukset saivat hänet jättämään turhan arkielämän. Kuten aidot taiteilijat ikään nämä videonerot sanovat fundeeraavansa oikeastaan pelejä vuorokaudet läpeensä. Muu ei kiinnosta. (Mikko Haljoki) HS 3.24 B-84

JUTTU



LOCO

Ohjailet vanhaa höyryveturia asemalta toiselle,ja tietenkin yrität parhaasi mukaan olla törmäämättä mihinkään.Selvitettyäsi tiesi viisi kertaa asemalle pääset seuraavaan leveliin.Kulkuasi haittaavat irralleen päässeet resiinat ja lentokoneet sekä ilmalaivat,jotka yrittävät pommittaa sinut tuusan nuuskaksi.Resiinoita voit ampua karjatelan alta lähtevillä raketeilla,lentokoneita sekä ilmalaivoja pystyt tuhoamaan tupruttamalla savupilven piipusta niiden päälle. Ruutu on jaettu kahteen osaan,yläosassa on lähikuva veturista ja kaikki ammunta suoritetaan siinä. Ruudun alaosassa näkyy vastaantuleva raidesysteemi,polttoainesäiliöt, resiinat ja hyökkäävät lentokoneet sekä ilmalaivat.Grafiikka ja taustamusiikki ovat aivan omaa luokkaansa.Erinemainen game...

JT

SQUISH'EM

Voisi kysyä,onko mitään järkeä kiivetä rakenteilla olevan 48-kerroksisen rakennuksen ylimpään kerrokseen ulkoseinää pitkin.Ihan pähkähullua tai sitten ei,sillä ylhäällä odottaa noutajaansa miljoona dollaria.Omituiset hirviöt yrittävät parhaansa mukaan pudottaa sinut alas.Hirviöitä voi huumata hetkeksi potkimalla niitä päähän.Squish'em:iä yksinkertaisempaa peliä ei ole viime aikoina nähty,mutta silti se ei koskaan ole liian helppo.Mielenkiintoa pitää yllä se,että hirviöt muuttavat jokaisessa levelissä muotoaan.

JT

EAGLE EMPIRE

Tämä peli ei tee poikkeusta lajitovereistaan.Todella tyypillinen "shoot'em up"-peli,jossa käydään jälleen sankarillisesti taistoon avaruuden hirviöitä vastaan.Tälläkertaa avaruuskotkat ovat liikkeellä.Ensimmäiseksi tapat itsemurhakotkia,sitten munista kuoriutuvia kotkia ja lopuksi tuhoat kotkakuninkaan pesän.Koko peli tuntuu hieman uuteen uskoon höystetyltä Galaxianilta.Tämäntyyppiset pelit pitäisi lukea lähihistoriaan kuuluviksi.

JT

OLYMPIC SKIER

Näihin talvikisoihin kuuluu kolme lajia:pujottelu,mäkihyppy ja syöksylasku.Pujotellessasi joudut samalla väistelemään radalla olevia kiviä ja tukkipinoja.Törmätessäsi kiveen,tukkeihin tai rataa reunustaviin puihin ilmestyy ruutuun nerokas teksti "SPLAT" ja pelastuspalvelun helikopteri raahaa sinut pois.Jos lasket ohi kolmen portin sinut diskataan.Mäkihypyssä syöksyt vauhtiin tornin huipulta,nokalta tiukkaan etunojaan ja lopuksi nykäys tikusta.Hieno maahantulo.Toinen vaihtoehto on kerien mahalleen suoritettu pakkolasku.Lopuksi oleva syöksylasku on suora toisinto pujottelusta.Portit vain on poistettu ja nopeutta lisätty.Syöksy on näinollen myös vaikein laji.

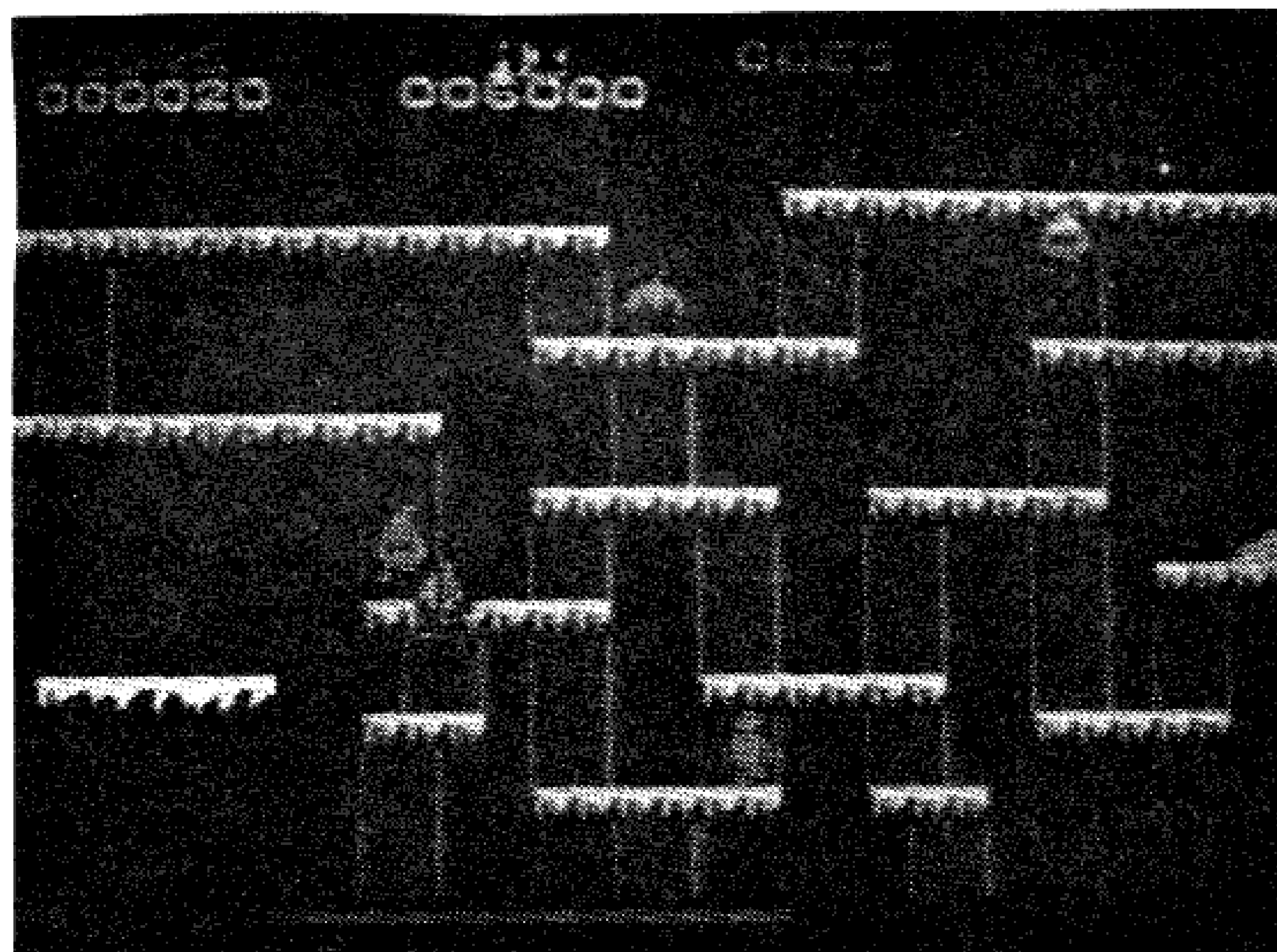
Tuomaristo antaa pisteitä erikseen joka lajin jälkeen,jotka sitten lopuksi lasketaan yhteen.Grafiikkaan ei tässä pelissä ole paljoakaan satsattu ja välillä kuuluva "musiikki" on pelkkää pimputusta.Kaikesta huolimatta Olympic Skier tarjoaa jännittäviä hetkiä talvilajien parissa,varsinkin jos sitä innostuu pelaamaan kaverin kanssa.

JT

ZODIAC

Pelin idea on ylen yksinkertainen,vaeltelet pitkin maagisia käytäviä ja ammuskelet päälle kampeavia demoneita.Tarkoituksena on myös kerätä 12 amuletin palasta,jotka on ripoteltu ympäriinsä 300 huonetta käsittävään sokkeloon.Aina kun jokin määrätty pisteraja ylitetään,aukeaa jossain ovi syvemmälle sokkeloon.Peli muistuttaa tyyliltään vanhaa tuttua Shamus-Berserk linjaa

JT





Snowman perustuu englantilaisen piirtäjän,Raymond Briggsin saman nimiseen sarjakuvakirjaan.Pelin Spectrum versio saavutti ilmestyessään,kevättalvella-84,kotimaassaan Englannissa laajasti huomiota väkivallattomuudellaan. Snowmanissa ei kuolla vaan mennään nukkumaan.

Näyttö on kylmän sininen sokkelo ja pelissä on neljä vaihetta.Ensiksi sinun on tietysti koottava lumiukko joka koostuu 6:sta osasta. Tehtävääsi vaikeuttaa huomattavasti labyrintissa liikkuvat kaasuliekit, jotka sulattavat keräämäsi lumen. Jos löydät jätskipuikkoja voit torjua kuumat liekit hetkeksi.Lisäpisteitä saa keräämällä erilaisia jouluisia tavaroita joita ilmestyy ruutuun.

Toisessa ja kolmannessa"erässä" vaatetat ukkosi ja laitat sen päähän nenän jne. Puuhiasi yrittää nyt estää parvi vihreitä unihirviöitä, jotka saartavat sinut melko helposti. Unihirviöt torjutaan herätyskellolla. Lisää energiaa ja voimia saat syömällä kalkkunaa ja Jouluvanukasta.

Viimeisellä,neljännellä näytöllä yrität estää lumiukon sulamista keräämällä jääkuutioita,kaasuliekit ovat taas mukana kuvassa. Peli on alussa vaikea,sillä tasoilla kiipeily on tarkkaa puuhaa.Musikki luo peliin Joulun tunnelmaa, ja grafikkakin ihan mukava. TKP&R

Blade Alley on tyypillinen,huonosti toteutettu versio Buck Rogers tyyppisestä 3D -ammunta pelistä.Ohjelmaan on tosin tungettu kuusi erilaista leveliä,mutta niiden "grafiikasta" on turha puhuakaan yhtikäs mitään.Äänet ovat pelkkää piipitystä,ja nekin hukkuvat kokonaan,kun konetta käännetään sivulle.Muutenkin pelissä tuntuu olevan virheitä,vihollisten räjähtäessä jää joskus "jätteitä" pitkin pelikenttää. Lisäksi olioihin on vaikea osua,sillä korkeuden arvioiminen on hankalaa.Kaiken kaikkiaan koko homma tuntuu täysin päättömältä räiskinnältä. TKP

1994

Viimeiset kymmenen vuotta päätietokone on pitänyt Smiffyä vallassaan, joten tehtäväsi on kuljettaa Smiffy läpi kahdeksan huoneen sammuttamaan tietokone.Päästäksesi läpi huoneesta sinun on haettava avain mukaasi ja vietävä se lukkoon.Joudut väistelemään liikkuvia droideja,ammuksia,jousia ja typerää haukkaa,joka sieppaa ja kuljettaa sinut lähtöpaikkaasi.Pelin grafiikka on kohtalaista,mutta kaikki huoneet ovat kaikki aivan samantyyppisiä.Ohjelmassa on hyvät ja selvät ohjeet. TKP

BMX RACERS

Peli ideana on ajaa BMX-polkupyörää pitkin tietä törmäämättä mihinkään.Myös tien sivussa olevassa maastossa voi ajaa,jos luulee pystyvänsä väistelemään pensaita. Tiellä vastaan tulee autoja,polkupyöriä,öljylätäköitä ja vanhoja mummoja.Mummot yrittävät härskisti heittää kävelykeppinsä pyöräsi pinnojen väliin.Tiellä on myös hyppyreitä,joista ajamalla saa bonuksia.Pyörä ohjautuu vähän miten sattuu,harvemmin kuitenkaan suoraan eteenpäin.Hinnalla peli ei todellakaan ole pilattu (39.50), mutta tästäkin voi jo päätellä,että siihen kyllästyy alle puolen tunnin.

JT

AQUAPLANE

Ohjaat vesihiihtäjää vetävää moottorivenettä.Väistelet tukkeja ja purjeveneitä,jotka holtittomasti ajelehtivat vastaan.Päästyäsi pidemmälle syöksähtelevät moottoriveneet mukaan kuvioihin.Näistä selviydyttyäsi meri alkaa kuhista haita,mustat evät viistävät pintaa niiden syöksyessä kohti sinua.Jos vielä kaikesta huolimatta olet selviytynyt hengissä,niin hyökkäykseen käyvät kaikki edellämainitut yhtä aikaa.Peli on kaikessa yksinkertaisuudessaan ihan kohtalainen.

SUPER DOGFIGHT

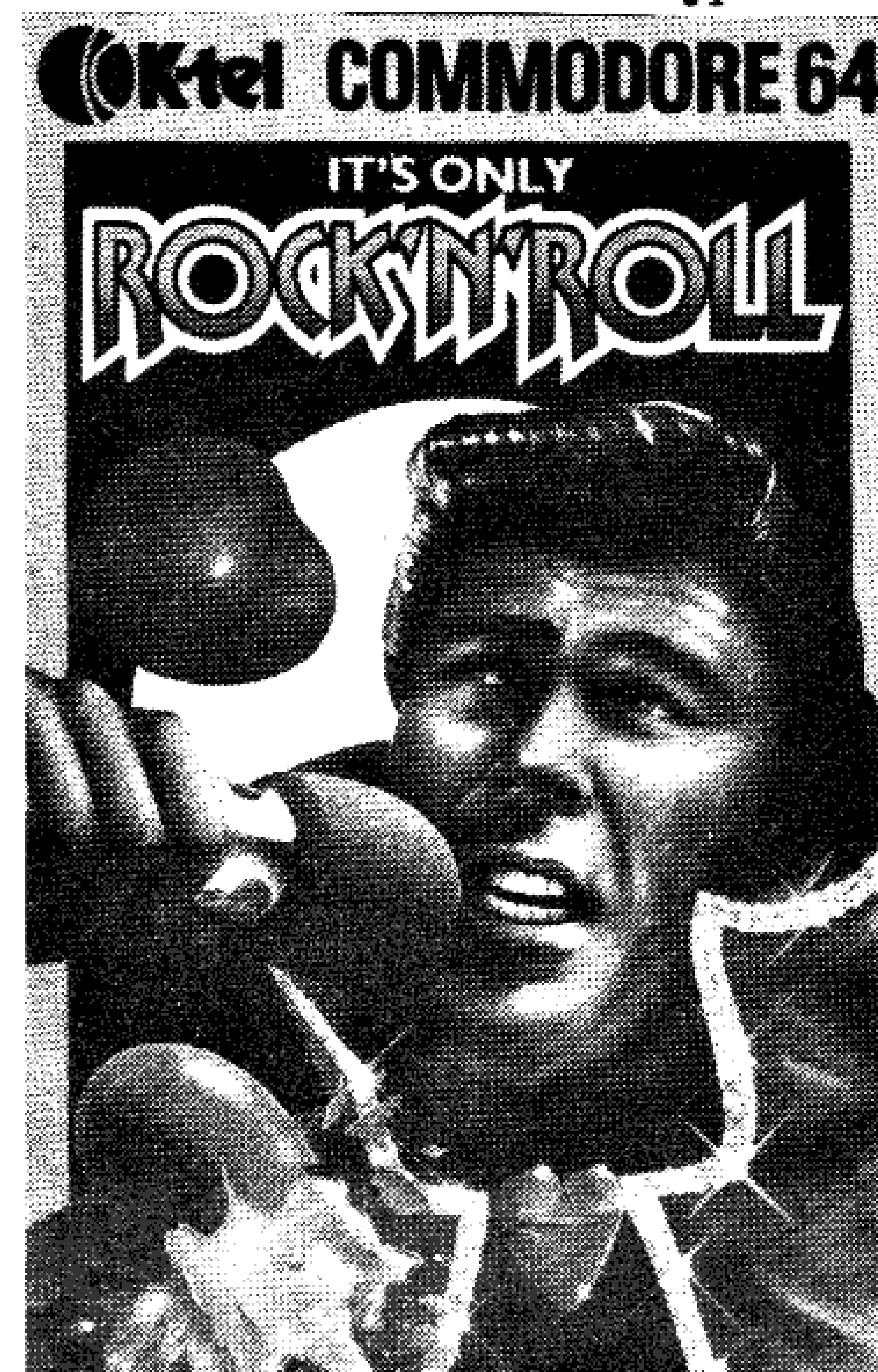
Ensimmäisen maailmansodan aikainen kaksintaistelu ilmassa...,kuulostaa ihan hyvältä.Aivan liian hyvää ollakseen totta.Kaksi alkeellista yksiväristä spriteä kieppuu pitkin ruutua.Ammuksiakin lentää vain yksi kerrallaan.Äänet rajoittuvat epämääräiseen rätinään ammuttaessa. Kun jompaan kumpaan koneeseen on tullut tarpeeksi osumia se syöksyy maahan ja idioottimaisen näköinen tyyppi leijailee alas laskuvarjolla.Tämä on jo ihan pohjasakkaa.

JT

BURGER TIME

Rauhallinen työpäivä burgerissa muuttuu kaaokseksi,kun nakit , munakkaat ja kurkut heräävät herkiin ja lähtevät metsästämään kokkia.Yrität saada valmiiksi hampurilaisia pudottelemalla sämpylä puolikkaita,pihvejä ja salaattia läpi tasojen.Jos onnistut pudottamaan jotain takaa-ajajiesi päälle saat lisäpisteitä. Napattuasi joskus peliin ilmestyviä kahvikuppeja tai jäätelötötteröitä saat mausteita joilla voit jähmettää vihollisesi.Saatuasi hampurilaiset kokoon rata hieman muuttuu ja peli jatkuu vaikeampana kostonhimoisten munakkaiden aina vain lisääntyessä.

JT



It's only rock'n'roll on erikoinen simulaatio,jossa perustat rock-yhtyeen ja yrität saada mainetta ja mammonaa.Voit halutessasi kirjoittaa uusia biisejä,palkata managerin tai vaikka ostaa bändillesi jonkin statussymboolin,vaikka vanhan linnan.Voit järjestää konsertteja paikallisessa pubissa tai yökerholla,jonne pääset vasta kun elet suosiossa.Jos rahasi riittävät voit lähteä Euroopan tai Japanin kiertueelle,niin siitä vaan.Voit jopa perustaa ihailijakerhoja ympäri maata.Jos homma pyörii huonosti,voit pyytää lainaa pankilta tai antaa kenkää managerillesi ja palkata paremman.Tämäntyyppisiä pelejä ei markkinoilla vielä ole paljoakaan,tämä on yksi parhaista näkemistäni.

JT

DINKY DOO

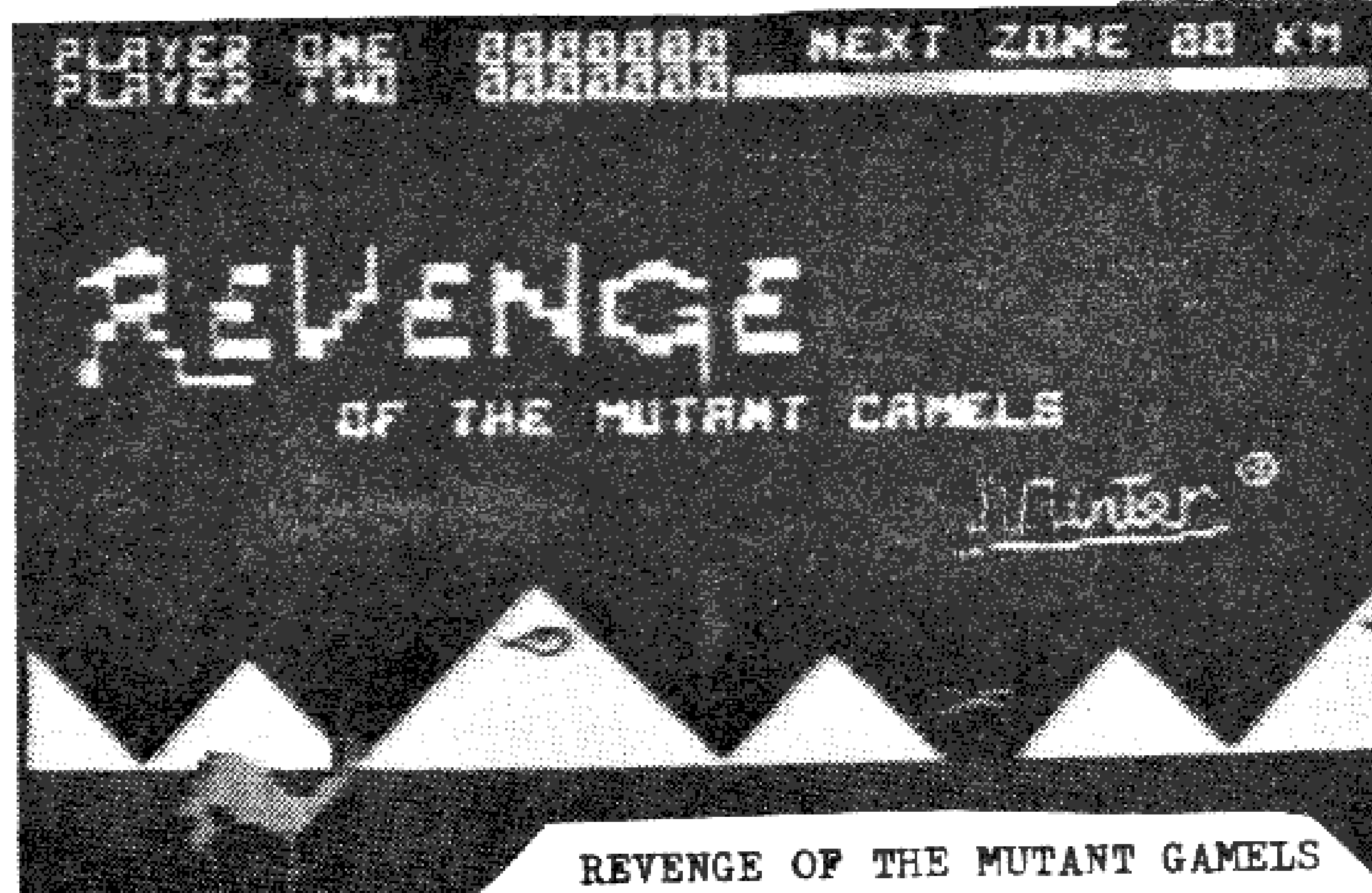
Pikku Dinky-Doo on syönyt myöhään illalla liikaa voileipiä, ja herää siksi keskellä yötä painajaisuneen.Pääkallot,käärmeet ja monet muut elukat yrittävät parhaansa mukaan eliminoida hänet.Ainoana keinona selviytyä eteen päin on etsiä pullo lämmintä maitoa.Kun maito on juotu muuttuvat hirviöt kirsikoiksi,jotka Dinky-Doo voi syödä (tästä tietenkin bonuksia).Lopuksi on päästävä ovelle,jotta pääsisi seuraavaan huoneeseen.Erilaisia huoneita on viisitoista,jotka kaikki noudattelevat kuitenkin samantyyppistä linjaa.Peli on ihan hauska ja ideakin omaperäinen,mutta Dinky-Doon ohjaaminen on paikka paikoin aivan liian pikkutarkkaa puuhaa.Lisää tällaisia 64:lle !!

JT

Moon Alert on erittäin hyvä kopio Moon Buggy - peliautomaatista.Ohjaat kuuautoasi kohti tukikohtaa.Joudut hyppimään yli kraatereiden, ampumaan erilaisia ufoja ja avaruusasemia ja kiviä.Edistymistäsi voit seurata tutkasta,selvittyäsi tarpeeksi nopeasti läpi kuuden sektorin saat bonuksia.Grafiikka on mukavasti to - teutettua ja tausta liikkuu tasaisesti nyki - mättä.Äänetkin ovat hyvät,pelin alussa ja levelien välissä on hienosti tehty melodia.On muuten tosi kliffa peli...

TKP





REVENGE OF THE MUTANT GAMELS

JT

Revenge teki markkinoille tullessaan tietokonepelien historiaa,sillä missään muussa aikaisemmassa pelissä ei ollut 42 erilaista vihollishyökkäystä.Nyttemmin ovat muutamat jo menneet tämänkin ohi (esim. Interceptor softwaren Get of my garden).Ohjaat 90 jalkaa korkeaa kamelia,joka sylkee lasersäteitä.Tarkoituksena on selviytyä 42 erilaisen sektorin läpi,vihollisia on tutuista pacmaneista ja avaruusaluksista aina kahvikuppeihin,taivaalta sataviin Spectrumeihin ja Atarin joystimiin asti.Aloittelijakin pääsee helposti alussa aika pitkälle ja kiinnostusta tuntuu riittävän myöhemminkin.Grafiikka on sanoinkuvaamattoman monipuolista ja tarkkaa.Huumorilla on osansa melkein kaikessa.Musiikki on huipputyötä,pelin alussa soi todella fantastinen sävelmä.Kaikkiaan yksi parhaimmista koskaan tehdyistä ammuntapeleistä.

Smugglers Cove,Quicksilva,Spectrum 48K

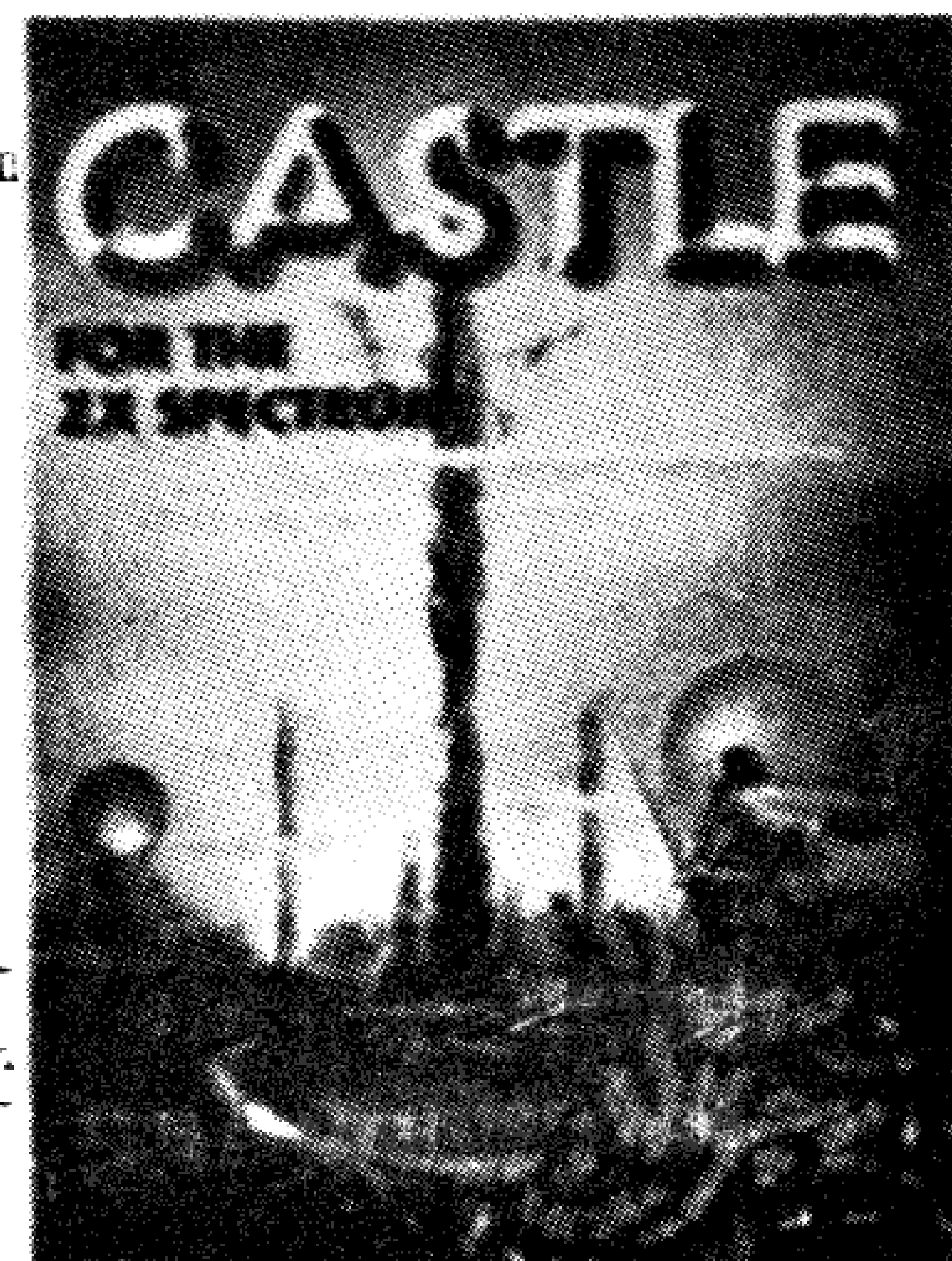
Historiallinen merirosvoseikkailu, jossa tekstin lisäksi myös grafiikkaa. Kuvat ovat musta-valkoisia ja samoja kuvia on käytetty useassa huoneessa. Joissakin huoneissa kuvat muuttuvat tapahtumien mukaan. Ohjelmassa on 27 huonetta. Tekstit huoneista tulevat normaalilla englanninkielellä, mutta tietokoneen vastaukset toimintayrityksiisi ja HELP:stä saadut vihjeet on kirjoitettu Cornwallin murteella, jonka tulkitseminen saattaa aluksi tuottaa vaikeuksia. Selostukset huoneista ovat melko pitkiä. Tavoitteena pelissä on löytää Musta Parran aarre ja päästä vielä hengissä ulos maanalaisesta luolasta. Pelastumisesi mahdollisuudet riippuvat siitä miten hyvä kuninkaallinen/asiamies olet ja siitä ovatko tähdet sinulle suotuisat. Käskyjä annetaan hyvin monenlaisilla tavoilla, joskus jopa muodossa: 1 verbi+1 subst.+I verbi+1 substantiivi. Sisältää pelitilanteen talletus mahdollisuuden, mutta talletus kestää kauan. Peli olisi idealtaan ja toteutukseltaan mukava, mutta tämän kaiken sotkee, ainakin minun kopiostani löytyvä, virhe. Virhe estää tiettyihin huoneisiin pääsyn, joten se estää pelin loppuun pelamisen. HR

The Castle,Bug-Byte,Spectrum

Todella persoonallinen tekstipeli.Selostukset huoneista ovat lyhyitä,vain rivi tai pari,mutta se sopii tämän pelin tyyliin.Ohjelma on hiottu melko pikkutarkasti toimivia vaaroja myöten.

Juoni on seuraavanlainen.Olet tunkeutunut vanhan velhon linnaan ja vasta kun olet löytänyt sinne kätketyt kuusi aarretta pääset lähtemään sieltä.Ongelmia on useita ja moneen niistä on täysin mielipuolinen ratkaisu.Tässä pelissä kuolema on usein lähellä.Tarvittavien vertien löytäminen on useimmiten melko hankalaa, joskaan ei mahdotonta.

Pelitilanteen voi tässäkin pelissä tallettaa tarvittaessa nauhalle, mutta se kestää tuskastuttavan kauan. Tämän seikkailun viehätys piilee järjettömissä ratkaisuissa ja kipeässä huumorissa. Lisätietoja ja vihjeitä allekirjoittaneelta,jos tarvis.



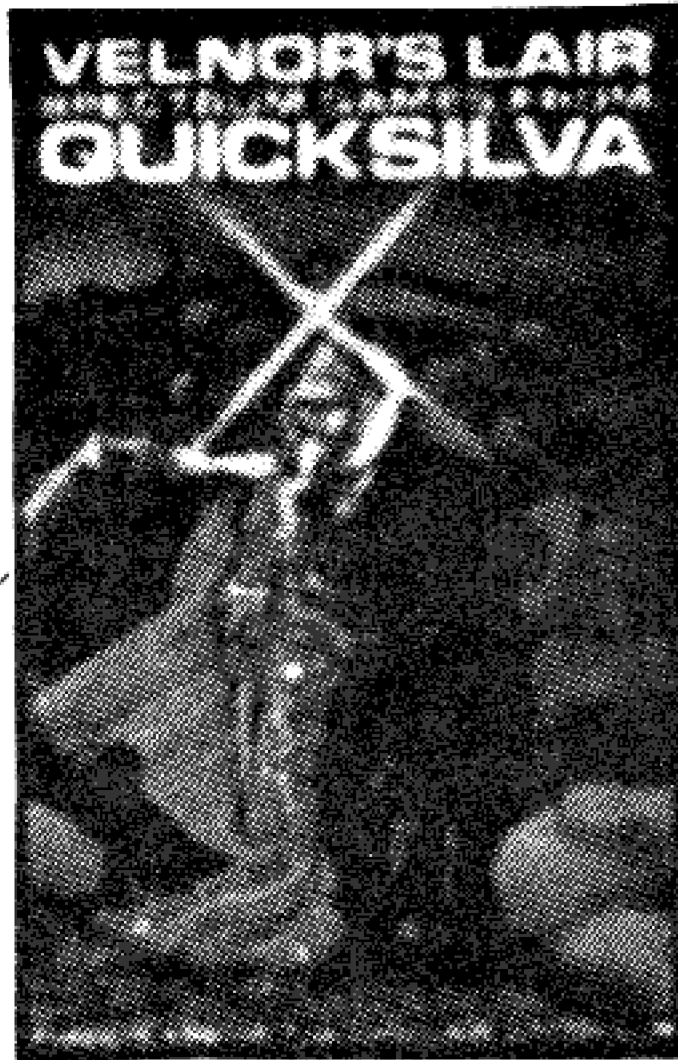
HR

Velnor's Lair, Quicksilva, Spectrum 48K, Oric Atmos

Tämä on Dungeons & Dragons tyylinen seikkailupeli, jossa on todella mukava kerrontatyyli. Pitkät selostukset huoneista ja usein vielä lisätutkimusmahdollisuudet (examine/search) tekevät pelistä mielenkiintoisen. Alussa voit valita itsellesi roolin, velho, soturi tai pappi. Jokaisella hahmolla on omat henkilökohtaiset ominaisuutensa, esim. Velho osaa taikoa, mutta on heikko fyysisesti. Soturi taas on vahva, mutta häneltä puuttuu kyky taikoa.

Hahmosi äkillinen kuolema on harvinaista, voimat vähenevät pelin kuluessa. Ruudun rajauksen (border) väri tummuu valkoisesta mustaan sitämukaa kun hahmosi kunto heikkenee. Äänitehosteita on vähänlaisesti. Pelitilanteen voi tallettaa kasetille jos joutuu keskeyttämään pitkäksi aikaa, tosin tämä on aika hidasta. Peli hyväksyy käskyt joko pelkkinä verbeinä tai verbin ja substantiivin yhdistelminä. USE-verbi, joka kuuluu sanavarastoon on hyvin käytännollinen.

Pelissä on tarkoituksena tuhota Musta Velho Velnor ennenkuin hän muuttuu voittamattomaksi hirviöksi. Lisätietoja tai vihjeitä saa tämän esittelyn laatijalta. HR





Uusimmissa seikkailupeleissä on lähes säännönmukaisesti grafiikkaa tekstin ohella. Näihin uusiin seikkailupeleihin kuuluu J. R. R. Tolkienin kirjan Lohikäärmevuori perusteella tehty peli The Hobbit. Peli sisältää useista, mutta ei kuitenkaan kaikista kohteista tarkuusgrafiikalla tehdyn kuvan. Lisäksi peli on melko hyvä ymmärtämään tekstiä ja se pystyy tulkitsemaan useampisanaisia virkkeitä, vaikkakaan se ei mikään liian hyvä ole tässäkään suhteessa. Ainakin yksi kohta sai minut kiehumaan pidätetystä raivosta. Eräässä kohdassa nimittäin peli sanoo: "I am in a troll's path." Jos sitten yrittää ensiksi loogista ratkaisua Follow path tai Go path, peli vastaa: "I don't see a path here." Fiksua, eiks vaan....

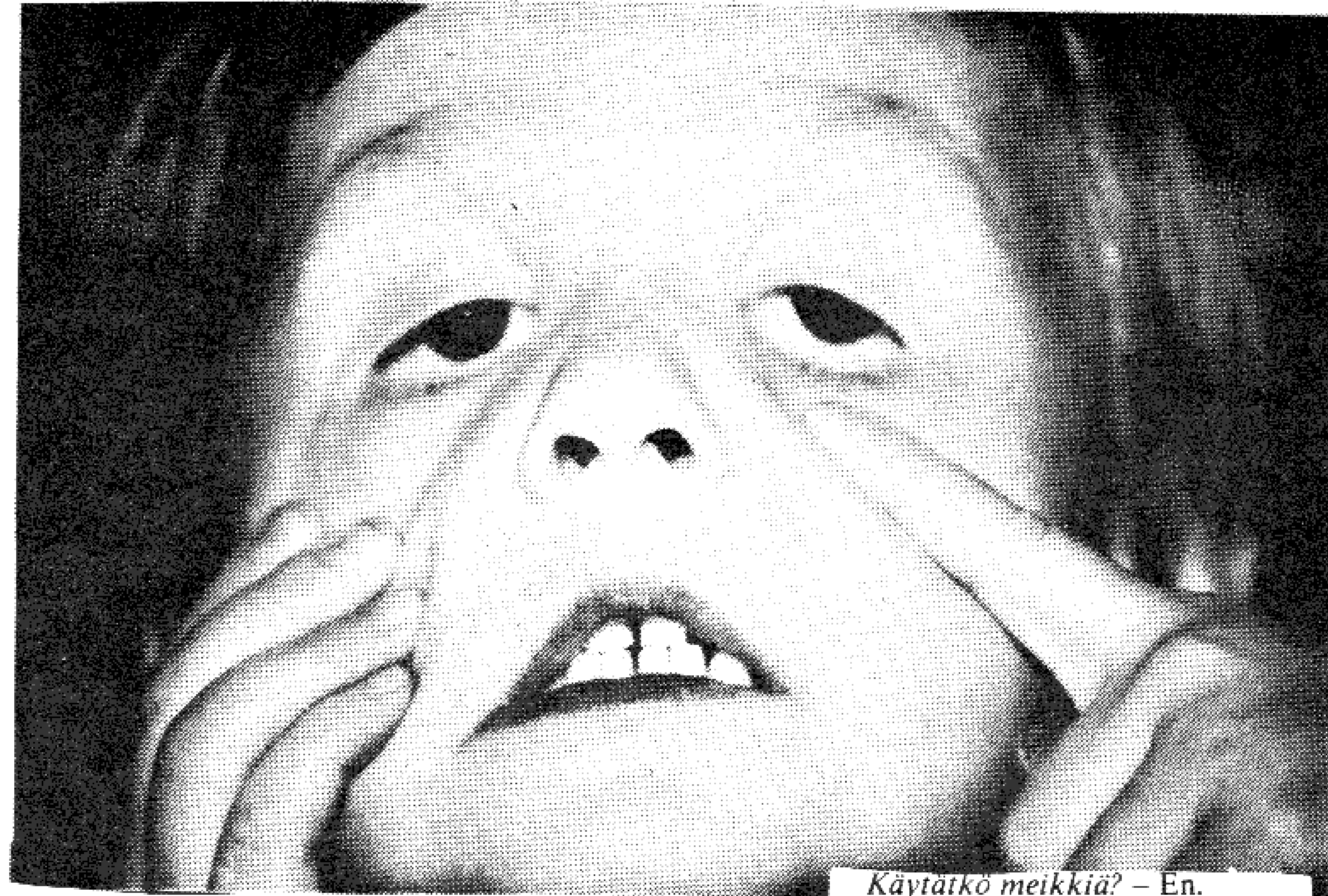
Fikkuvikoja lukuunottamatta peli on kyllä ehdottomasti parhaita adventureita, ainakin niiltä osin joilta minä olen sitä päässyt pelaamaan (Tämän hetkinen prosenttiosuus on jotain kahdentoista luokkaa) Eräs viehättävä piirre on pelin useat henkilöt jotka eivät aina käyttädy samanlaisesti, ja joiden kanssa voi jopa puhua vaihtelevalla menestyksellä.

Viimeisten tietojen mukaan Hobbitin julkaissut software yhtiö, Melbourne House, neuvuttelee oikeuksien omistajien kanssa Sormusten Herran adventure versiosta. Peli todennäköisesti julkaistaisiin useassa osassa, ja se valmistuisi vasta vuoden, parin kuluttua. TP

Oric-1, Commodore 64 & Spectrum

VÄHEMMISTÖPALSTA

TÄNÄÄN TAPAAMME HAASTATTELUJA-SARJASSAMME TAPION, JOKA OSOITTAUTUI MITÄ MIELLYTTÄVIMMÄKSI NUOREKSI IHMISEKSI. TAPIOLLA ON MARSU JA MIKRO



Autatko äitiä kotitöissä? – Harvoin. Joskus innostun siivoamaan.

Osaatko ruotsia? – En osaa yhtään puhua ruotsia.

Onko sinulla unilelua? – On, Ressu.

Mitä teet ansaitsemillasi rahoilla? – Säästän. Tai ostan jotain, jos tarvitsen.

Mikä on säästötavoitteesi? – En oikeastaan säästä mitään erityistä varten.

Säästätkö omaan porsaaseen? – On minulla oma porsas. Pikkuveli on oikea possu.

Käytätkö meikkiä? – En.

Millaisessa talossa asut? – Kerrostalossa.

Pitääkö sinun aina olla muodin mukaan puettu? Käytätkö paljon rahaa vaatteisiin? – Ei pidä olla, mutta tykkään vaatteista hirveästi. Aika paljon menee rahaa.

Oletko käynyt Linnanmäellä? – Se on aina kesän ohjelmassa.

Oletko matkustanut junalla? – Olen, aika pitkiä matkoja.

Missä eri maissa olet käynyt? – Ruotsissa ja Kreikassa.

Miten ensimmäinen ulkomaanmatkasi meni? – Upeasti.



Mikä laulu on sinusta mukavin laulaa? – 'On vain sydän'.

Saatko paljon ihailijakirjeitä? – Noin 20 päivässä.

Vastaatko niihin? – En, mutta kortti yritetään lähettää. Ne ovat tällä hetkellä lopussa.

Onko sinulla ihailijakerhoa? – Ei.

Onko sinulla paljon poika-ihailijoita? – Tyttöjä on enemmän, ainakin tytöt kirjoittelevat enemmän.

Onko sinusta hauskaa olla nuorena kuuluisa? – Jää ainakin muistoja.

Suomen parhain laulaja? – Riki Sorsa.

Leikitkö vielä nukeilla? – En.

Mistä pidät? – Liikunnasta, karkeista, nukkumisesta ja syömisestä.

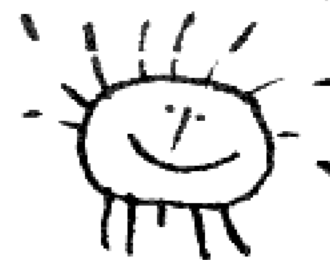
Kuinka paljon syöt karkkia päivässä? – Vaikea laskea.

Keräätkö jotain? – Olen kerännyt kiiltokuvia. Tarroja on aika paljon. Nimmareita kerään. Postimerkkejä minulla on, mutta en ole kerännyt niitä.





Harrastatko ohjelmointia? Entä videopelejä? – Minulla on tietokone, mutta en osaa vielä ohjelmoida sitä. Se on ollut vasta kuukauden. Videopeleissä minä sekoan aina.



Pidätkö Ritari Ässästä? – En, vaan inhoan.



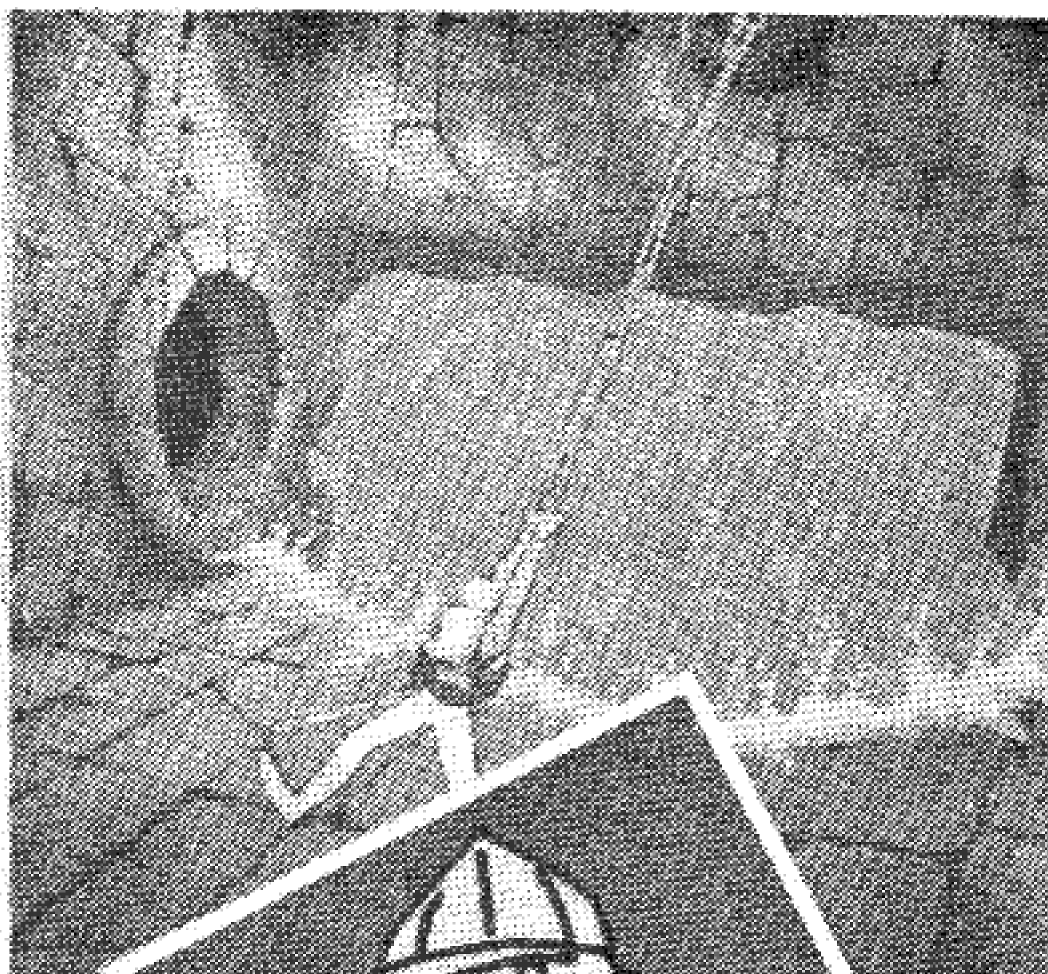
KAIKKI LUKIJAT, AINAKIN NOKKELAT SELLAISET, YMMÄRSIVÄT TÄMÄN HAASTATTELUN LEIKKIMIELISEN SÄVYN!

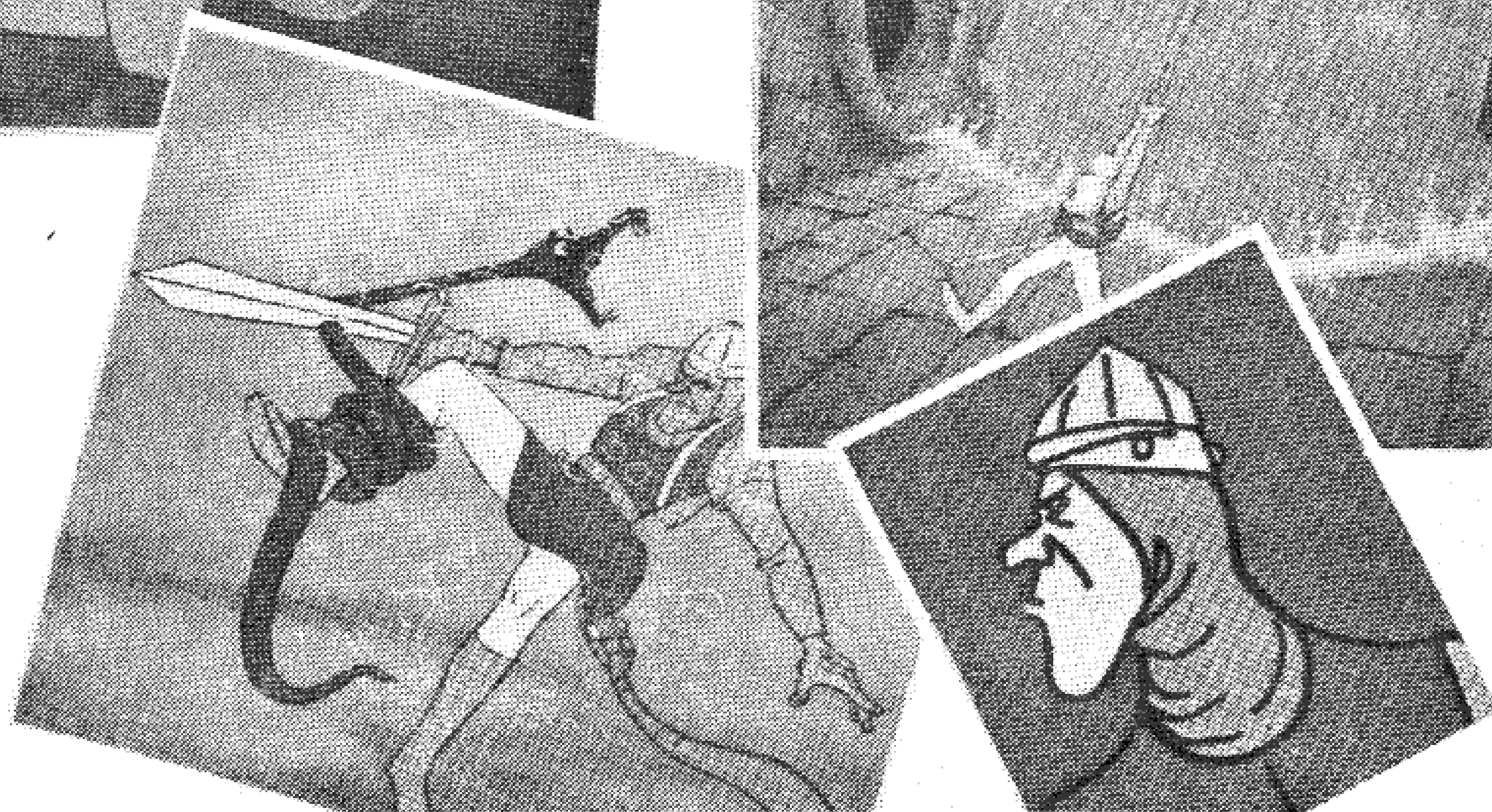
HEI TAAS!!

DRAGON'S LAIR



Ensimmäinen Laser-Disk tekniikkaa hyväksikäyttävä peliautomaatti oli DRAGON'S LAIR.Se vie pelaajansa Dirk The Daringin muodossa kirottuun linnaan selvittelemään tietään läpi 38 erilaisen huoneen.Missään aikaisemmassa automaatissa ei olla nähty näin fantastista graafista toteutusta.Tekniikka vastaa samaa jolla tehdään piirretyt elokuvat.Kaiken takana on amerikkalainen firma Starcom ja kuuluisa mies, piirrettyjen tekijä,Don Bluth.Jotkut muistavat hänet piirretystä "The secret of NIMH".





Pelattuani Dragon's Lairia,huomasin sen olevan varsin ahnas markoille,jokainen pelihän maksaa tietenkin kaksi markkaa.Ensimmäinen pelini kesti tuskin puolta minuuttia.Dragon's Lair ei ole peli samaan tapaan kuin Pacman tai Star Wars.Dirk The Daring ei suoraan tottele ohjausta,vaikka repisit joystimen irti koneesta.Peli on aivan kuin elokuva,joka jatkuu eteenpäin jos osaat vääntää tikkua ja painella nappia oikein.Jos teet liikkeet väärin tai olet myöhässä Dirk The Daring piestään,syödään elävältä, pudotetaan kuiluun tai jotain muuta yhtä ravitsevaa.Vihollisia löytyy ritareista,pääkalloista ja käärmeistä aina sortuviin silteihin,umpeenmuurautuviin seiniin ja lepakoihin.Voit myös joutua roikkumaan palavissa köysissä tai maanalaisen virran pyörteisiin.Dragon's Lair on varmasti ihan hauska peli ja suurta seikkailua sellaiselle,joka osaa pelata sitä kunnolla.Koneeseen uppoaa varmasti satasia,ennekuin pystyy peittoamaan sen.Musiikki ei Dragon's Lairissa ole mitään turhaa pimputusta,sillä se ei ole sekään tehty tietokoneella vaan tulee suoraan diskiltä.Tunnelman tiivistyessä myös musiikki vaihtuu jännitystä tiivistäväksi.Muita tehokeinoja ovat joskus kuuluva puhe ja kuvakulmien fantastiset zoomailut . Tulevaisuudessa Dragon's Lairia voinee pelata myös kotona,sillä Coleco on ostanut oikeudet peliin ja aikoo valmistaa siitä version Colecovisionin telkkupeliin.Suomalaisille pelihulluille tiedoksi: Dragon's Lairia on tuotu maahan 84 kpl Raha-automaattiyhdistyksen toimesta.Peliin kannattaa tutustua paikallisessa baarissa,kunhan ensin käy pankissa...

JT

SAISIKO OLLA MUUTAKIN KUIN BASICIA?

Vähänkin pidempiä ohjelmia kehittäneet kansalaiset joutuvat repimään hiuksensa irti ohjelmoinnin loputtua loogiseen virheeseen, jota on miltei mahdotonta paikallistaa. Tällöin viimestään ohjelmoitikieli ja kone manataan helvetin pimeimpään paikkaan. Onneksi sentään kaikki koneet eivät ole kielisidonnaisia, joten 64:n ja Spectrumin omistajat voivat rauhoittua: On olemassa muutakin kun Basic !

PASCAL -askel kohti avarampia laitumia

Pascal on monessa suhteessa näppärä vaihtoehto, sillä siihen on melko vaivatonta tutustua BASICin jälkeen. Pascal on looginen rakenteeltaan. käänettynä erittäin nopea, sopii massiiviseen ohjelmointiin ja Pascal-ohjelman voi ymmärtää muutkin kuin itse tekijä. Pääideana on aliohjelma rakenne. Tämä tarkoittaa sitä ettei ohjelmoijan tarvitse pitää mielessä pirunmoisia rivinumeroita ja muuta todella hankalaa, kun muistaa kutsua ohjelmia/aliohjelmia nimellä, siinä kaikki. Loogisuus taas ilmenee Pascal-ohjelman listausta tutkittaessa: sehän on selvää Enklantia, ja sitähän osaa jo kolmasluokkalainen !
Harmi vain, ettei pienkoneiden (max. RAM 64K) muistiin mahdu ryömimään kunnon Pascal , vaan 200-300K vaatineet hirmut ovat joutuneet kärsimään inflaatiota, toivottavasti ei ohjelmoijan kustannuksella.

LOGO -proseduureilla pääsee

Logo on pehmeä kieli. Se pistää päänsä piiloon kultuaan sanan 'Pascal'. Logo onkin ennenkaikkea grafiikkataituri. Sen erittäin yksinkertaisilla primitiiveillä saa joikainen aikaan huikaisevia kuvia viidessä minuutissa. Lisäksi Logo on ehkä älykkäimpiä kieliä Lispin rinnalla. Se käsittelee sanoja ja listoja nopeammin ja tehokkaammin kuin taikuri sormiaan, esim. adventuret on helppo koota Logolla , katsokaapa vaikka 64:n Logo Utilities diskettiä! Ja mikä mukavinta Logon proseduurirakenne on helppo omaksua, sen jälkeen osaatkin jo Logoa.

FORTH -neljäs sukupolvi

Forth on turboahdetuin kieli. Standardi Forth mahtuu jo 8K:oon, eikä sen enempää tilaa tarvitsekkaan. Forthin teho perustuu rakenteeseen jolloin yksi käsky voi edustaa satoja muita käskyjä. Periaate on kuin Logossakin, kieltä voi itse laajentaa ja laajentaa, eikä ole rajoitettu kielen alkuperäisiin rutiineihin. Forthin pinoperiaate tekee sen tehokkaaksi ja nopeaksi numeron murskaajaksi , mutta toisaalta periaate on vaikea omaksua ainakin BASICin jälkeen. Mutta tehokkudesta kannattaa maksaa vaivaa.

Entä sitten?

Tarkoituksena ei ole polkea Basicia maantasalle, vaan avata näkymiä kehittävämpään ohjelmointityöhön eli jokainen ongelma ei ratkea tietyllä kielellä, vaan siihen tarvitaan jo muuta avuksi. Oletko syönyt samaa aamupuuroa jo vuosia ?

AK

SAISIKO OLLA MUUTAKIN KUIN BASICIA?

Sinclair QL

Nopeus on tietenkin tärkeä, kun suunnitellaan pitkiä ja monimutkaisia ohjelmia. ROMin vaihto nopeutti ohjelmien suoritusta n. 15%

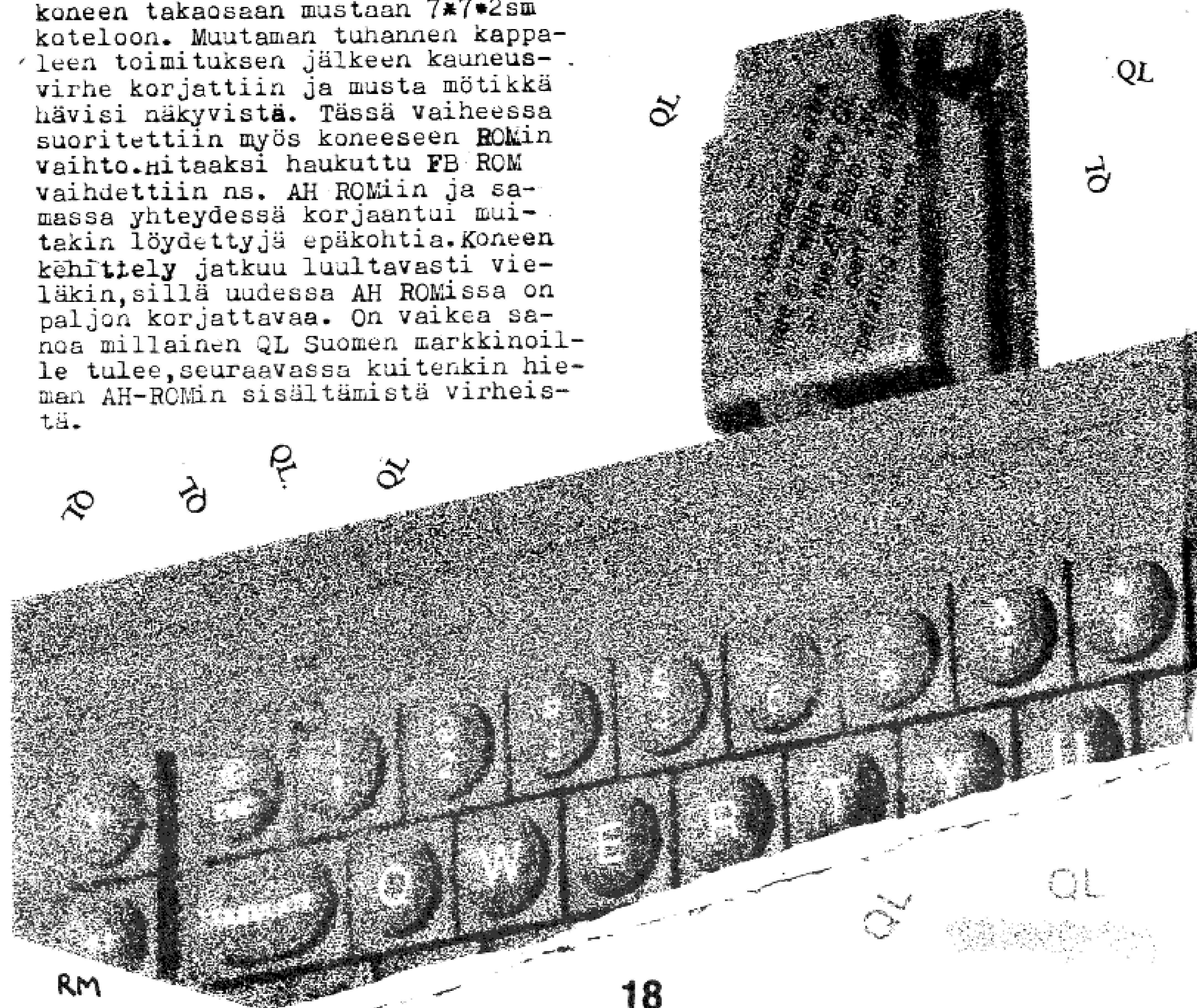
Viime numerossa oli jo juttu, jossa Sinclairin uutukainen Quantum Leap esiteltiin melko tarkkaan. Ensimmäiset QL:t tulevat vuodenvaihteessa myyntiin, jos Hedengreen pitää lupauksensa.

Laite esiteltiin Englannissa ensimmäisen kerran Tammikuussa-84, Siinä vaiheessa kone oli melko keskeneräinen, ja monen mielestä sen myynnin aloittamista olisi pitänyt lykätä puolella vuodella. Ensimmäiset QL:t eivät mahtuneet koteloonsa, osa hardwaresta oli sijoitettu koneen takaosaan mustaan 7*7*2sm koteloon. Muutaman tuhannen kappaleen toimituksen jälkeen kauneusvirhe korjattiin ja musta mötikkä hävisi näkyvistä. Tässä vaiheessa suoritettiin myös koneeseen ROMin vaihto. Hitaaksi haukuttu FB ROM vaihdettiin ns. AH ROMiin ja samassa yhteydessä korjaantui muitakin löydettyjä epäkohtia. Koneen kehittely jatkuu luultavasti vieläkin, sillä uudessa AH ROMissa on paljon korjattavaa. On vaikea sanoa millainen QL Suomen markkinoille tulee, seuraavassa kuitenkin hieman AH-ROMin sisältämistä virheistä.

ja ohjelmien latausta yli 40%. Tästä huolimatta on helppo löytää QL:ää nopeampia kotimikroja, sellaisia ovat esim. BBC, Advance ja Amstrad. QL:n microdrivet ovat hitaampia kuin Spectrumin, valmisohjelmien lataaminen kestää 40-50s.

ROMissa on 4Kt tyhjää, sinne olisi sopinut mukavasti koko ruudun editori. Piin arvossa on virhe ja näinollen esim. SIN(90*PI/180) on suurempi kuin 1.

QL ei tiettävästi sovi yhteen useimpien televisioiden ja monitorien kanssa. Englantilainen Microvitec on kehittänyt vartavasten QL:ään sopivan monitorin.



QL on monessa asiassa käyttäjäystävällisempi kuin kotimikrot yleensä. Ohjelmaa tehdessäsi se aloittaa automaattisesti uuden rivin ja hoitaa tyhjän tilan käskyjen väliin. Listaukset ovat selkeitä ja Superbasicin käskykanta mahdollistaa monimutkaistenkin rakenteiden käytön.

Ohjeman voi ajaa niin että myös listaus on samaan aikaan näkyvissä. Jos kone odottaa merkkijonoa ja annat vahingossa numeron se muutetaan automaattisesti jonoksi. FOR ilman NEXTiä ei aiheuta ohjelman keskeytymiatä, vaan QL ilmoittaa siitä vasta ajon päätyttyä. Näyttöä on mahdollista rullata ylös- tai alaspäin piste kerrallaan.

Monet luvatuista ominaisuuksista vaativat joko konekielen käyttöä (moniajo), tai eivät onnistu ollenkaan (orja Spectrumit). QL ei varmasti ole virheetön vehje. Kylkiäisohjelmat on tarkoitus kääntää Suomeksi. Kääntämistyötä on varmasti hidastanut ja vaikeuttanut se että näistä ohjelmista on liikkeellä eri versioita. Psionilla ei nimittäin ollut käytössä lopullista versiota QDOSista kun ohjelmien kehittäminen aloitettiin.

Kulutustavaramessuilla Helsingissä oli Hedengrenin osastolla näytteillä 2 QL:ää. Toisessa pyöri shakki-ohjelma ja toista sai kokeilla vähän muutenkin. QL:n musta kotelo vaikutti jännittävältä ja samalla liian pieneltä ja heppoiselta sisältääkseen mitään mullistavaa. Siitä lähti kaksi johtoa ja nostaessani konetta havaitsin sen yllättävän painavaksi kokoonsa nähden (1,4kg). Näppäimissä oli oikein hyvä tuntuma.

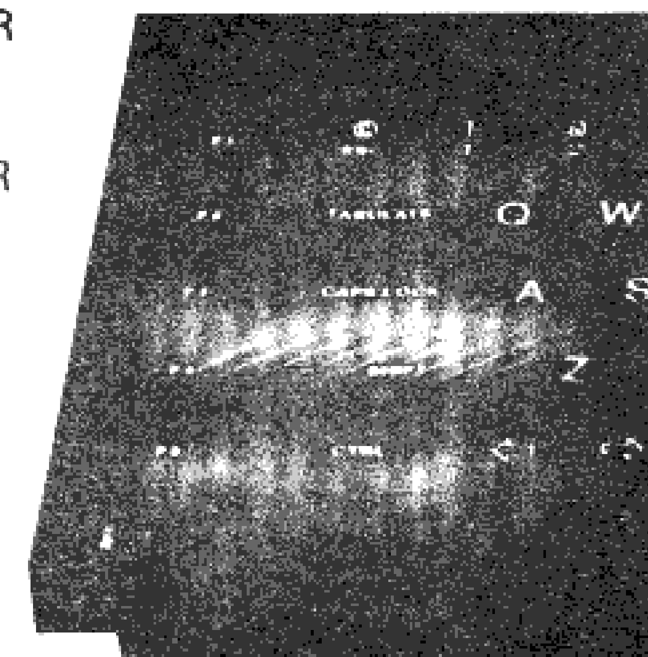
QL:n oikea puoli kuumenee huomattavasti jos se on kauan päällä, mutta se ei tiettävästi haittaa microdrivejen toimintaa.

Kokonaisuutena QL on mukava paketti, ei kuitenkaan välttämättä paras. Toivotaan, että Suomeen saapuvista versioista on pahimmat viat korjattu, niin että QL sisältäisi suurimman osan luvatuista ominaisuuksista.

Inbuilt Procedures
ARC
ELLIPSE
LINE
POINT
SCALE
BEEP
INPUT
PAUSE
PRINT
BAUD
CLOSE
COPY
COPY_N
DELETE
DIR
FORMAT
OPEN
OPEN_IN
OPEN_NEW
POKE
POKE_W
POKE_L
RANDOMISE
CLEAR
CONTINUE
EXEC
EXEC_W
LBYTES
LIST
LOAD
LRUN
MERGE
MRUN
NEW
RETRY
RUN
SAVE
SBYTES
SEXEC
STOP
AT
BLOCK
BORDER
CLS
CSIZE
CURSOR
FLASH
INK
OVER
PAN
PAPER
RECOL
SCROLL
STRIP
UNDER
WINDOW

Inbuilt Functions
BEEPING
INKEY$
KEYROW
ABS
ACOS
ACOT
ASIN
ATAN
COS
COT
EXP
INT
LN
LOG10
SIN
SQRT
TAN
PI
CHR$
CODE
PEEK
PEEK_W
PEEK_L
RND

Commands
FOR
REPeat
SELect ON
IF THEN ELSE
DEFine
PROCedure
RETURN
DATA
END FOR
END IF
END REPeat
END DEFine
END SELect
EXIT
NEXT

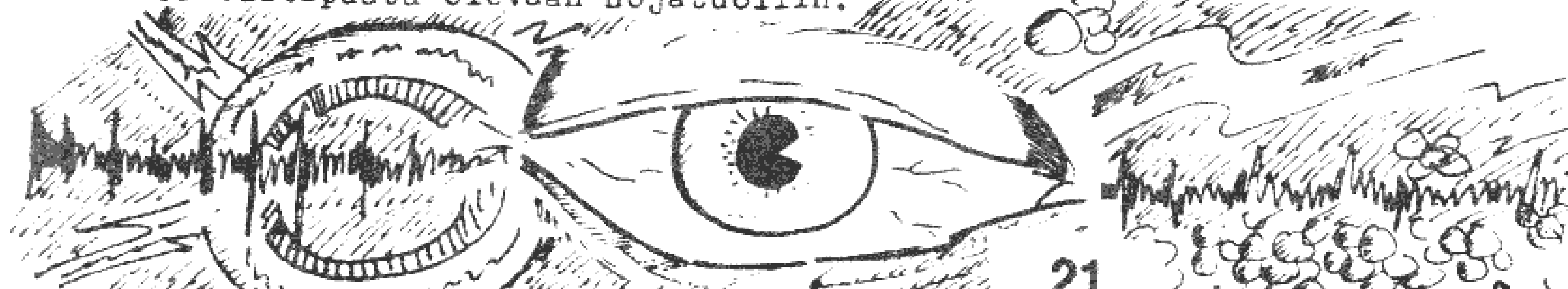


Ruususen uni

©Petri Tuomela

Ernst Japp imaisi savukkeestaan kiihkeän henkisavun ja tumppasi natsan tuhkakuppiin syvästi huokaisten. Syviin ajatuksiin vaipuneena hän jäi konemaisesti hiertämään tumppia tuhkakupin laitaa vasten, kunnes puhelimen kiivas pirinä sai hänet hätkähtämään ja hänen tajuntansa palaamaan normaalille tasolle.
Lausuen äänettömän kirouksen hän käveli puhelimen luo ja antoi sen soida vielä kerran ennen kuin hän vastahakoisesti nosti kuulokkeen.
Soittaja oli hänen esimiehensä Art Walsh, Walsh & Walsh vakuutusyhtiöstä.
" Jälleen kerran, Japp", hän kuuli päässänsä nopeasti kiihtyvän jyskytyksen läpi pomonsa sanovan.
- Tiedättekö, että tämä on jo neljäs tekemänne kausitilitys, jonka laskelmat eivät täsmää alkuunkaan, pomo jatkoi äänellään, jonka sävystä ei voinut olla huomaamatta hänen ehdotonta esimiesasemaan korostamisen tarvetta.
- Haluan, että tulette tänne ja nyt heti! Onko selvä!
Japp sopersi jotakin myöntävää vastaukseksi ja jäi kuuntelemaan puhelimen monotonista ääntä pomon katkaistua puhelun. Hänen silmissään välähti syvä viha hänen paiskatessaan kuulokkeen takaisin paikalleen.
Hetken aikaa hän hengitti raskaasti yhteenpurtujen hampaidensa läpi ja vilkaisi sitten kelloaan.
- Puoli kahdeksan illalla! Asuuko se vanha haaskalintu toimistossansa, hän ajatteli.
Japp käveli takaisin pöytänsä luokse ja napsautti virran pois sillä olevasta tietokoneestaan. Silmänräpäyksessä hänen koneellansa luoma taideteos lakkasi olemasta. Japp astui ulos kaupungin painostavaan iltahämärään.
Alkujaan Japp oli päätänyt hankkia toimeentulonsa tietokonetaiteilijana, mutta oli joutunut kuitenkin olosuhteiden pakosta hankkimaan itselleen porvarillisen, koulutustaan vastaavan työpaikan. Rahahuolet olivat hellittäneet sen jälkeen, mutta esiin alkoi tulla aivan toisenkaltaisia ongelmia. Japp ei voinut tulla toimeen pomonsa kanssa, joka oli vanhoillinen ja työntekijöiltään täydellistä täsmällisyyttä joka asiassa vaativa mies. Tästä johtuen alkoi ilmaantua myös muita vaikeuksia, jotka ajan myötä vain kasvoivat kuin rinnettä alas kierivä lumipallo. Japp huomasi elävänsä suunnattoman stressin alla. Vähä vähältä hän tunsi stressin tappavan hänen luovuutensa,ja se taas johti omanarvontunnon pirstoutumiseen. Hän pelkäsi muuttuvansa sellaiseksi värittömäksi olennoksi, jonka kaltaisena hän useimpia ihmisiä piti.
Japp käveli hitaasti,kädet syvällä taskuissaan, joen viertä kulkevaa katua, joka alkoi vähitellen hellittää otettaan ihmisistä. Katulamput alkoivat hiljalleen syttyä ja Japp pysähtyi yhden alla ja sytytti savukkeen. Mietteissään hän katseli joen tyyntä, mustaa vettä ja ajatteli, kuinka se pimeällä näytti oikeastaan puhtaalta synkkyydessään, kun taas päivällä se oli saastaisen ruskeata. Jälleen kerran hän mietti, kuinka voisi häivyttää täysin ajatuksistaan sen stressin, joka ei edes unessa antanut hänelle rauhaa.
Juuri kun Japp oli aikeissaan jatkaa matkaansa hän sai idean: miksei hän voisi käyttää luovuuttaan ja tietokonettaan ongelman ratkaisemiseksi. Ensimmäisen kerran moneen viikkoon hän tunsi keksineensä taas jonkin päämäärän, johonka aikoisi järjestelmällisesti pyrkiä.
Hän jatkoi matkaansa huomattavasti piristyneenä ja astui työpaikkansa ovesta sisään, joka oli aina tuntunut tuovan uusia tuntemattomia uhkia, mutta tällä kertaa Japp ei kiinnittänyt huomiota siihen.

Vähän puolen yön jälkeen Japp palasi asunnolleen ja meni suoraan nukkumaan, koska edessä oli viikonloppu ja hänellä olisi aikaa toteuttaa suunnitelmansa, mutta sen täytyisi tapahtua virkein mielin.
Hän heräsi myöhään lauantaiaamupäivällä ja joi mustaa,väkevää kahvia, sekä poltti piipullisen Half & Halfia, lempitupakkaansa.
Hän tunsi olonsa paremmaksi kuin aikoihin, ja siitä oli jo piipunpoltto varma merkki. Stressin ollessa raskaimmillaan hänellä ei yksinkertaisesti ollut voimia keskittyä rauhallisuutta vaativaan piipunpolttoon, vaan hän poltti savukkeita sellaisella kiihkeydellä, että siinä ilmeni itsetuhon piirteitä.
Putsattuaan piippunsa Japp käveli tietokoneensa luo ja sytytti virran kuvitellen mielessään jonkinlaisena elollisena organismina niitä koneen sisällä tapahtuvia lukemattomia toimintoja, jotka tuo pieni liike saa aikaan.
Hän istuutui tuoliinsa ja alkoi näppäillä konettaan kiivaaseen tahtiin.
Hänen suunnitelmansa oli yksinkertainen: Hän aikoi vapautua stressistään, ainakin hetkeksi, hypnoosin avulla, ja tietokone saisi näytellä hypnotisoijan osan.
Japp oli aina keskittänyt pääpainon ohjelmoinnissaan musiikin ja grafiikan alueelle, ja nyt hän aikoi pistää kaikkensa peliin, jotta ohjelman vaikutus olisi mahdollisimman tehokas.
Japp päätti aloittaa ohjelmansa rentouttavalla musiikilla ja sopusointuisin värein tehostetulla harmonisella grafiikalla. Näiden luominen tuntui hänestä tuskallisen vaikealta, koska hänen oma mielentilansa oli ollut niin pitkään tasapainoton. Kovan työn jälkeen hän onnistui kuitenkin saamaan aikaan haluamaansa jälkeä.
Ohjelman oli tarkoitus edetä siten, että musiikki hiljenisi vähitellen, kuva himmenisi samalla ja samassa tahdissa Japp itse vaipuisi yhä syvempään ja syvempään hypnoosiin, josta hänet herättäisi ainoastaa yksi ainoa määrätty ärsyke.
Saatuaan tämän vaiheen ohjelmoitua tyydyttävään muotoon hän siirtyi herätysvaiheeseen. Hän arvioi, että 12 tuntia olisi riittävä aika ensimmäisen hypnoosin pituudeksi. Ajan kuluttua umpeen alkaisi kone soittaa hänen säveltämää yksinkertaista melodiaa, ja äänenvoimakkuus nousisi pikku hiljaa huippuunsa, jolloin herääminen tapahtuisi.
Saatuaan ohjelmansa kokonaan kirjoitetuksi hän alkoi äärimmäisen huolellisesti tarkastaa sitä, jotta mikään ei voisi mennä vikaan. Hän ei suinkaan aikonut toteuttaa maailman ensimmäistä tietokoneavusteista itsemurhaa.
Lauantaipäivä alkoi kääntyä iltaansa ja Ernst Japp tunsi taas ahdistavaa masennusta yhdestä menetetystä kallisarvoisesta vapaapäivästä. ja siitä, että jälleen oli lähempänä uuden, ennalta-arvaamattomia kauhuja sisältävän viikon alku. Hän sulki silmänsä ja toivoi, että hänen luomansa ohjelma tuottaisi toivotun tuloksen.
Tasan kello 20.00 Japp latasi ohjelman koneeseen ja kirjoitti jännittyneenä run-käskyn..Hän siveli hetken aikaa koneen sileää pintaa ja nousi sitten sammuttamaan huoneiston kaikki valot. Monitorista heijastuva aavemainen valo vangitsi hänen katseensa ja hän pysähtyi vastaten tuon sähköisen silmän katseeseen. Sitten hän käveli päättäväisin mielin koneen luo ja painoi return-näppäintä.
Hänen mielessään välähti ajatus, että voisiko hän kestää sitä pettymystä, mikä seuraisi, jos ohjelma ei toimisi. Hän ei yksinkertaisesti voinut ajatella sitä.
Hänellä oli nyt tasan kaksi minuuttia aikaa siirtyä istumaan konetta vastapäätä olevaan nojatuoliin.



- Minun on rentouduttava, rentouduttava,Japp ajatteli.
- Enää ei voi olla kuin minuutti jäljellä

Japp yritti keskittää ajatuksensa jalkoihinsa, joista rentoutuminen alkaisi ja nousisi sitten ylöspäin muihin ruumiinosiin.
Hän kuuli tai paremminkin aisti monitorin hiljaisen sirinän, joka tuntui vähitellen täyttävän koko sen tilan, jossa hän oli.

- musiikki alkaa aivan näillä sekunneilla, hän ajatteli
- minun on rentouduttava

Ensimmäinen sävel leikkasi hiljaisuuden ja sitten toinen, ja pian kuului melodia, joka oli niin kaunis ja lempeä, että Japp ei voinut uskoa sitä hänen itsensä säveltämäksi. Se solisi kuin keväinen puro ja siihen tuntui skoittuvan kevättuulen hiljainen humina puiden lehvissä ja lintujen heleä viserrys.
Kuvaruutuun alkoi muodostua aivan kuin meren aaltoja, jotka hiljalleen liikkuivat musiikin tahdissa ja aaltojen päälle muodostui himmeä kuva, joka kirkastui häikäisevän kultaiseksi palloksi muistuttaen erämaan aurinkoa.
Japp tunsi ihmeellisen lämmöön kulkevan kuin sähkövirtana hänen kehonsa läpi ja täyttäessään hänen jokaisen solunsa se muutti hänen sydämenlyöntinsä toistamaan musiikin tahtia.
Ernst Japp tunsi kuinka maailma hänen ympäriltään alkoi kadota ja hänestä tuli yhtä tuon kultaisen auringon kanssa.
Enää ei ollut Ernst Jappia ja hänen mestarillista ohjelmaansa, oli vain kultainen aurinko, joka sykki palavaa hehkua.
Vähitellen muodostui auringon taakse samettinen avaruus, jossa tuikkivat tähdet olivat kiintopisteitä sen pohjattomassa syvyydessä, ja jokainen tähti soitti tuikkiessaan omaa säveltään.
Kultainen aurinko alkoi kiitää kohti tuota syvyyttä ja se pieneni pienemenistään, kunnes se oli vain yksi tähti muiden joukossa, valovuosien päässä.
Hetken aikaa tähdet tuikkivat kirkkaimmillaan ja hiipuivat sitten pois ja jäljelle jäi vain täydellinen pimeys.
Jappin tasainen hengitys ja monitorin sirinä kietoutuivat toistensa ympärille huoneisto muuten täydellisessä hiljaisuudessa. Kuin varkain liittyi mukaan kolmaskin ääni, joka ensin täydensi kahta muuta, mutta ryöstäytyi sitten valloilleen yhä kovempana ja kovempana. Se lähti raskaista sadepisaroista, joita valtavat taivaalle kerääntyneet ukkospilvet sylkivät kaupunkiin. Jossain välähti salama ja sitä seuraava jyrinä repäisi lopullisesti riekaleiksi hiljaisuuden vaipan.
Myrsky viipyi nukkuvan kaupungin yläpuolella jonkin aikaa ja alkoi sitten siirtyä kohti horisonttia. Se oli jo näyttänyt kaupungille voimansa ja sinkosi viimeisen salamansa kohti kaupunkia. Se osui sähkölaitokseen ilkeästi räsähtäen.

- eipä ollut mikään iso urakka, tokaisi sähkölaitoksen yöpäivystäjä Samuel Clone apulaiselleen näiden korjattua äskeisen myrskyn aiheuttaman vian.
- Ei. Ja tähän aikaan yöstä ei sähkökatkosta varmasti koko kaupungissa huomannut kukaan muu kuin me, apulainen vastasi

Se oli aivan totta. Sitä ei ollut monikaan ihminen huomannut. Ernst Jappikin jatkoi rauhallisesti syvää untansa.

P I K K U J U T T U

Yksi halvimmista keinoista hankkia datakasetteja on tilata Linguaphonen ilmaisia kielikasetteja. Saat kasetin postimerkin hinnalla ja tilauskuponkeja löytyy silloin tällöin Hesarista.

NÄKÖKULMA

Mitä sinä teet mikrollasi ? Pelaat,niinpä tietysti,entä mitäs muuta. Kuluvan vuoden aikana on pienen Suomenkin markkinoille tulvinut jopa satoja uusia ohjelmia kotimikroihin. Suurin osa näistä on tietenkin ollut pelejä. Englantilaisten ja amerikkalaisten firmojen uudet ohjelmat ovat Suomessa jo melkein nopeammin kuin niistä ehtii lukea mitään ulkomaisistakaan alan lehdistä. Tällaiseen pelien ylitarjontaan alkaa tympiintyä,sillä mikään hyväkään peli ei jaksa kiinnostaa pitkää aikaa. Silloin kun ensimmäiset ulkomaiset pelit ilmestyivät markkinoille tuntuivat hinnat melko korkeilta ja ovat sitä edelleen! Ns. vanhat pelit ovat pitäneet hintansa samana ja mitään uutta on turha kuvitella saavansa edullisesti. Maahantuojat lisäävät pelien hintaa melko tuntuvasti, esim. Englannissa £ 14,95 (n. 115 mk) maksavan 64:n Solo Flight:in hinta on Suomessa 200 mk. Halvoilta tuntuvat Mastertronicin pelit maksavat Suomessa 39,50 mk,mutta Englannissa hintaa on vain £ 1,90 eli n. 15 mk jolloin hinta nousee Suomeen tuotaessa reilut 160 %. Näistä tosiasioista jokainen voi vetää omia johtopäätöksiään. Nyt sitten vielä ihmetellään,miksi piratismi on nykyään niin yleistä. Pelejä varmasti ostetaan näilläkin hinnoilla melko paljon,mutta jos maahantuojat pystyisivät laskemaan osuuksiaan tai järjestelemään alennusmyyntejä nousisi myynti varmasti melko paljon. Kaikilla harrastajilla näet ei kalliiden laitehankintojen jälkeen ole varaa ostaa hyllyrivillistä pelikasetteja nykyisillä hinnoilla. JT



Piratismi johtuu,paitsi pelien korkeista hinnoista,myös halusta koetella suojauksen pitävyyttä. Jos laiton kopioiden levitys haluttaisiin poistaa kokonaan pitäisi pelien hinnat laskea muutamaan markkaan. Maahantuoja ja jälleenmyyjä ottavat molemmat 25-75%,joten halvinta on tilata pelit itse Englannista. Kova kilpailu saa kauppiaat tinkimään osuuksistaan,mutta ne joilla on monopoli voivat määrätä haluamansa hinnan. Esimerkiksi kelpaa vaikka Commodoren MPS 801-printterin värinauha joka maksaa kymmenen kertaa enemmän kuin vastaavat sähkökirjoituskoneiden nauhat. RA

Return of the Great Adventure

Nykyään on markkinoilla mitä erilaisempia hyppykiipeilykompurointikeräilykävely pelejä. Jokainen software firma tekee kyseisiä pelejä nopeaan tahtiin ja puoliväkisin saadakseen lisää myyntiartikkeleita. Ikäväksi on todettava, että useimmat pelit ovat toistensa kopioita ja lisäksi huonosti toteutettuja sekä grafiikaltaan että ääniltään. Toki joukkoon mahtuu hyviäkin, kuten Son of Blagger 64:lle. Kuitenkin ensimmäinen kunnolla onnistunut peli oli Manic Miner joka ilmestyi markkinoille 1983 Bug-Byten toimesta. Se nousi nopeasti listoille ja näyttäytyy siellä vieläkin. Mathew Smith kirjoitti pelin ensin Bug Bytelle, mutta lähti sitten lätkimään vieden mukanaan oikeudet ko. ohjelmaan. Hän perusti Software Projects:n ja alkoi markkinoida peliä firman ensimmäisenä artikkelina. Miner Willystä tuli sen verran suosittu heppuli, että Mathew Smith kirjoitti uusimman pelinsä Jet Set Willyn, joka muuten nousi listoille kolme päivää markkinoinnin aloittamisen jälkeen...

Manic Miner alkaa tosiaan olla jo joka pojan kamaa, eikä sitä enää huvita pelata, varsinkin kun tilalle tulee toinen toistaan hienompia pelejä,kuten Lords of Midnight. Mutta se ei tee Manic Mineria sen huonommaksi. Päinvastoin ! Pelin grafiikka on mahtavaa ja äänet ovat Spectrumin yhdellä generaattorilla hyvin tehtyjä. Alussa soiva " melodia " on myös hyvin toteutettu.
Toisaalta monien kärsivällisyys ei riitä pelaamaan läpi kaikki 20 rataa keräillen erilaisia " romuja", väistellen monia eri " ötököitä " ja esineitä, juosten kaiken lisäksi kilpaa ajan kanssa. Peli vaatii joissakin kohdissa nopeita refleksejä ja hyvää tuuria, ainakin parilla ensimmäisellä pelikerralla, sillä oikean reitin valinta ei aina ole kovin helppoa. Mm. radassa " Miner Willy meets the kong Beast " toisen tynnyrin ylitys tuntui melko vaikealta, ainakin aluksi. Ratojen selvittämistä vaikeuttavat lisäksi sortuvat palkit, jotka usein ovat melko tärkeissä paikoissa. ts. jos käytät ne kokonaan niin ruumiita tulee...
Toiset radat ovat melko helppoja, mutta joukkoon mahtuu myös läjä vaikeita, joihin pelaaminen sitten vähäksi aikaa tyssääntyykin. Radat voi tietysti katsoa läpi esittelyssä, mutta siinä ei juuri oikeata reittiä ehdi katsoa.

Ne, joiden kärsivällisyys ei kestä reiluun peliin voivat silti pelata läpi kaikki radat, alkaen mistä itse haluaa. Kun olet aloittanut pelin kirjoita heti näppäilemällä "typewriter". Älä välitä vaikka Willy hyppii ja pomppii ruudussa, kone ottaa silti kirjaimet vastaan. Seuraavaksi pitäisi alareunaan ilmestyä kenkä jäljellä olevien Willyjen viereen. Paina nyt alas numeronäppäin 9 , jolloin highscore teksti alkaa vilkkua. Paina sitten yhtäaikaa numeronäppäimiä (esim. näppäimet 1 , 2 ja 6 jolloin näyttöön ilmestyy 20:nes rata "The final barrier"). Päästä nyt näppäin 9 vapaaksi ja peli voi alkaa. Vóila! Joten siitä vaan tonkimaan näkyville se pölyttynyt Manic kasetti ja "willvilemään"!
Huom! oheinen konsti toimii vain Sotware Projects:n Spectrum versiona.



P I K K U J U T T U

Commodoren levyasemat eivät kestä käyttöä.Levyaseman käyttäjät voivat varautua siihen,että säädöt menevät pois kohdaltaan.
Kun levyasema viedään liikkeeseen korjattavaksi säädöt asetetaan vain kohdalleen,ja tämä auttaa vain hetkellisesti. Mikäli halutaan levyaseman kestävän pitkäaikaista käyttöä pitää siihen asentaa erilliset "kiristimet".Monelle tuttu kopiointiohjelma "Fast-copy" edesauttaa säätöjen menoa pois paikaltaan.
Levyasema on kasettiasemaa nopeampi silloin kun se toimii.

EXPLORING ADVENTURES ON THE VIC

Vaikka kirjan otsikon mukaan tutkitaan adventureja Vicillä, on tämä kirja kuitenkin ilmeisesti"käännös"saman tekijän 64:lle kirjoittamasta adventureoppaasta.Kirjan sisältämillä Basic-ohjelmilla ei ole Vicissä ja 64:ssä eroa, mutta siltikään ei pelkkä nimen vaihtaminen tee kirjas Vicille täysin sopivaksi. Kirjan pääohjelma,jonka on tarkoitus olla tutkittava esimerkki adventurepelistä, on 32 K ja tuskin monikaan Vicin omistaja pystyy sitä käytännössä kokeilemaan. Jossain päin tekstiä esiintyy jopa Huomautus, että ohjelma vie koneestasi melkein kaiken muistin. Kirjassa on kyllä myöskin kaksi muuta adventurea ja niitä voi pelata 16 kilon puitteissa.

Esipuheessa kirjan kerrotaan olevan tehty kaikille, jotka haluavat pelata adventureja, tehdä niitä tai kirjoittaa niistä. Selvästi tarkoituksena on kuitenkin nimenomaan opettaa lukija tekemään omia adventureita, ja esimerkiksi kirjan sisältämien adventureista kertovien juttujen takia sitä ei kannata hankkia. Kirjasta löytyy maininta muutamasta Byten ja Creative computingin numerosta, joista löytyy varmasti yhtä paljon tietoa.

Erittäin silmiinpistävä tekijä kirjassa on tekijään syvästi vaikuttaneen Original adventuren ihailu. Original adventurea käytetäänkin paljon vertailukohteena.

Kirjan alussa on tarinaa adventureiden synnystä, Scott Adamsista lyhyesti, adventurepelien menestyksen salaisuudesta ja tulevaisuuden adventureista. Mukavaa juttua varsinkin niille, jotka eivät ole ennen niistä lukeneet. Tulevaisuuden adventureista kertova luku kylläkin keskittyy käsittelemään ainoastaan levyasemien yleistymisestä johtuvaa adventurien kehitystä.

Adventuren ratkaisemisesta kertova luku esittelee joitakin nimekkäissä adventureissa esiintyviä ongelmia, sekä joitakin yleisesti suosittuja ongelmia. Kartan piirtämisen merkitys tuodaan myös selvästi esille, tottа kai. Original adventure pulmineen saa tietysti osansa ja sitä esitellään liiankin laajasti. Kuuluisasta Zorkista kerrotaan myös suppeasti ja kerrottavaa löytyy toki Adamsinkin adventureista. Roolipeleistä löytyy hiukkasen mainintaa ja esille tuodaan myös erikoinen mielipide, jonka mukaan roolipeleissä, kuten esim. Dungeos & Dragonsissa, ovat pelinjohtajat vähemmän miellyttäviä,koska he ovat helposti lahjottavissa vaikka kaljatuopillisella(toisaalta tuon idean voisivaikka pistää korvan taakse...krhm)



Kirjan alussa opetetaan kaikki ne Basicin käskyt, joita ohjelmissa esiintyy. Basicia voisi kyllä varmasti opetella muualtakin.

Oman adventuren tekoa yleisesti käsittelevä teksti on hyvää luettavaa, koska siinä tähdennetään paljon pelattavuuden kannalta tärkeitä asioita. Kaikenlaisia vinkkejä myöskin löytyy, kuten esim. pirullisen labyrintin suunnitteluohjeet.

Aloittelevaa adventurentekijää auttaakseen on kirjan tekijä mennyt jopa niin pitkälle, että hän antaa viisi ideaa, joihin on suunniteltu tarinaa ym. valmiiksi. Niitä saa sitten käyttää"omana"adventurea tehdessään.

Adventuren teon kultainen taito opetetaan lukijalle seuraavalla tavalla: käydään läpi"Underground adventure", tarkasti osa osalta ja siinä pitäisi selvitä se systeemi, jolla se ja kirjan kaksi muuta adventurea ovat tehty. Jokainen ohjelman osa-viimeistäkin rutiinia myöten- on rivi riviltä selvitty. Kirjan sivuja ei ole säästelty, jotta ohjelman selkeys säilyisi. Ohjelmaa on kieltämättä helppo lukea ja systeemin pitäisi kyllä selvitä siitä. Systeemi itse on melko tehokas, jonkalaista on useissa adventureissa käytetty. Hiukkasen ohjelman tutkimista haittaa se, että ohjelman pätkiä on käytetty esimerkkeinä tekstissä ja niitä on kirjan eri luvuissa.

Kirjan pelejä en ole pelannut, mutta ne vaikuttavat aivan kelvollisilta lajinsa edustajilta. Sokkelot ovat kovasti tuntuneet tekijää kiehtovan.

Ei varmasti ole haitaksi,vaikka tätä kirjaa vilaisisikin. Asiaa löytyy varmasti niin ensimmäisen adventurensa tekijälle kuin vähän kokeneemmallekin. PT



FinnConsum 84
KULUTUSTAVARAMESSUT
16.–25.11.1984



Vuotuiset kulutustavararamessut olivat tänävuonna myös luultavasti parhaat mikromessut. Erilaisia ja tasoisia mikrotapahtumia on järjestetty ainakin Turussa,Loviisassa ja Kankaanpäässä. Viimeksi mainittukin oli olevinaan valtakunnallinen ja autoilevan Suomen keskipisteessä!

Messukeskuksessa olivat edustettuna kaikki johtavat tietokonemerkit ja uutuuksiakin oli sen verran,että kannatti käydä katsomassa.Mikroharrastajille oli luentoja kahtena päivänä.Aiheet olivat mielenkiintoisia(ohjelmointikielistä ja kotikoneiden käyttömahdollisuuksista).

Kaikki suuret,Commodore,Atari,Sharp jne. olivat näyttävästi esillä,myös Spectravideolla oli monta konetta kokeiltavana.Varsinaiset yllättäjät olivat Showtime Activisionin 64 peleillä,ja turkulainen Toptronics joka pelien lisäksi on aloittanut Amstrad CPC-464:n maahantuonnin.Amstrad on kotimaassaan Englannissa pistänyt jauhot suuhun mm.64:lle ja BBC:lle, myös QL:n kanssa puntit ovat tasan.Ikkunointi,moniajo ja 27 väriä,sekä 80 merkin monitori 330 punnalla on älyttömän halpaa.Koneen hinta meillä hipoo 6000 markkaa,mikä on aikamoinen munaus maahantuojalta.

Messuilla oli tietysti myös tietokonepassikuvapaitoja,randomgrafologeja ja shakkitietokoneita siis tietokoneiden koko kirjo.Messuyleisön jakamattoman suosion saavutti tietysti musta hevonen QL. RA



STAR WARS

Monet suuret pelifirmat ovat monasti käyttäneet jonkin tunnetun elokuvan tai hahmon nimeä peleissään ja kääriineet näin suuria rahoja . Yhtenä muiden muassa ATARI,jotkut varmaan tietävät Atari 2600:n pelit E.T.,Riders of the lost ark ja Superman.Firmoille joilla on copyright kyseisiin nimiin,on varmasti pulitettu satumaisia summia. Tästä ei varmastikaan tee poikkeusta Atarin STAR WARS,oikeudet tietenkin Lucasfilm Ltd:ltä.Tälläkertaa on kuitenkin panostettu paljon myös itse peliin,eikä ainoastaan nimeen.Vaikka ns. "vector"-grafiikka alkaakin olla nyt laser disc-kaudella jonkinverran vanhanaikaista on tästä automaatista kyhätty aivan huippuluokan peli.

Pelin juoni perustuu Tähtien Sota -elokuvien sarjan ensimmäiseen osaan.Tehtävänäsi on siis tuhota Kuolontähti.Tungettuasi markat koneeseen voit valita,miltä leveliltä aloitat pelaamisen.Yhtä peliä kohti ei ole kuin yksi alus,mutta se on pelin alussa varustettu seitsemällä suojakentällä.Suojia voi tietenkin hankkia pelin edetessä lisää.Syöksyt taisteluun X-siipihävittäjälläsi,ennekuin olet nähnyt vilaustakaan Kuolontähdestä käyvät kimppuusi Imperiumin Tie-hävittäjät. Viholliset paiskovat hävittäjiään monenlaisiin kierteisiin aivan edessäsi kuin parhaatkin taitolentäjät ja räiskivät tulipalloja kohti alustasi.Yrität parhaasi mukaan väistellä ja ampua tulipalloja sekä hävittäjiä.Kylmän rauhallinen tähtäys,painallus tulittimesta ja Tiehävittäjä hajoaa avaruuteen hitaasti himmeneväksi energiapilveksi . Mukaan taisteluun saattaa pyrähtää myös Darth Vader kömpelön näköiselhävittäjällään.Silloin tulipalloja tuntuu suorastaan satavan avaruudessa.Selviydyttyäsi kiperästä taistelusta loput Tie-hävittäjät irrottautuvat ja saavut Kuolontähdelle.

Lennät huimaavaa vauhtia pitkin Kuolontähden pintaa ampuen tulipallojen viuhuessa ympärillä taisteluasemia ja valtavien tornien päissä olevia laser-pattereita.Jos onnistut taitolennossa,saatat onnistua ampumaan tarpeeksi nopeasti kaikki patterit ja saamaan superbonukset. Näyttävän vaakakierteen sekoittaessa pääsi lopullisesti syöksyt Kuolontähteä kiertävään kuiluun,kohti lopullista maaliasi.

Tunnelissa joudut jälleen kerran ampumaan ja väistelemään tuli - palloja.Suurimmaksi vaaraksi osoittautuvat kuitenkin kuiluun poikittain rakennetut palkit,joiden väistely tuntuu kovassa vauhdissa todella tukalalta.Kuilun seinissä on myös tykkiasemia,joita pitäisi ehtiä ampumaan kaiken muun sotkun keskellä.Yhtäkkiä tunnelista katoavat kaikki esteet ja reaktorin portti tuntuu syöksyvän vastaasi.Nopeat refleksit pelastavat tilanteen ja protonitorpedot syöksyvät aukosta sisään.Sinkoudut kauas avaruuteen ja näet Kuolontähden räjähtävän miljardeiksi pieniksi siruiksi ja niiden leviävän pitkin avaruutta.Jos sattumalta refleksit eivät pelanneet ja ammuit ohi,joudut aloittamaan uudelleen kuilun alkupäästä.

Helpoimmassa levelissä ei ole muuta kuin avaruustaistelu ja kuilu . planeetan pintalentoa ei ole.Myös kuilussa olevat palkit tulevat kuvaan vasta myöhemmin.Jokaisella levelillä tulipallojen,Tie-hävittäjien ja palkkien lukumäärä kasvaa.Komeat kuvakulmat ja muut visuaaliset tehosteet tekevät pelistä todella vaikuttavan näköisen.Avaruustaistelussa tähdet ja vihollishävittäjät viuhahtelevat todella vaikuttavan näköisesti ja luovat hienon kolmiulotteisuuden vaikutelman.Pintalennossa tuhannet valopisteet planeetan pinnassa ja kohti lennettäessä massiivisiksi jättiläisiksi kasvavat tornit ovat osana tähän peliin sitä jotain.Todentuntuisuutta tuovat myös hienosti muotoillut ohjaimet,jotka saavat tavallisen joystickin kalpenemaan.Joka kerta kun lähdet lähestymään uutta Kuolontähteä,kuulet Obi-Van Kenobin sanovan "Use the force,Luke!".Aina kun aluksesi saa osuman,kuuluu R2-d2 droidin hätäinen piipitys ja vinkuna.Syöksyessäsi kuiluun kuulet Luken kiljuvan "I'm going in !".Tällaiset pienet yksityiskohdat antavat hauskan lisän pelaamiseen.

Kun viimein kirjoittelet nimeäsi "Top ten"-listalle,saat kuulla Tatooinelaisen humanoidi-bändin jammailua,samaa joka kuului myös elokuvassa.

STAR WARS AT HOME ! !

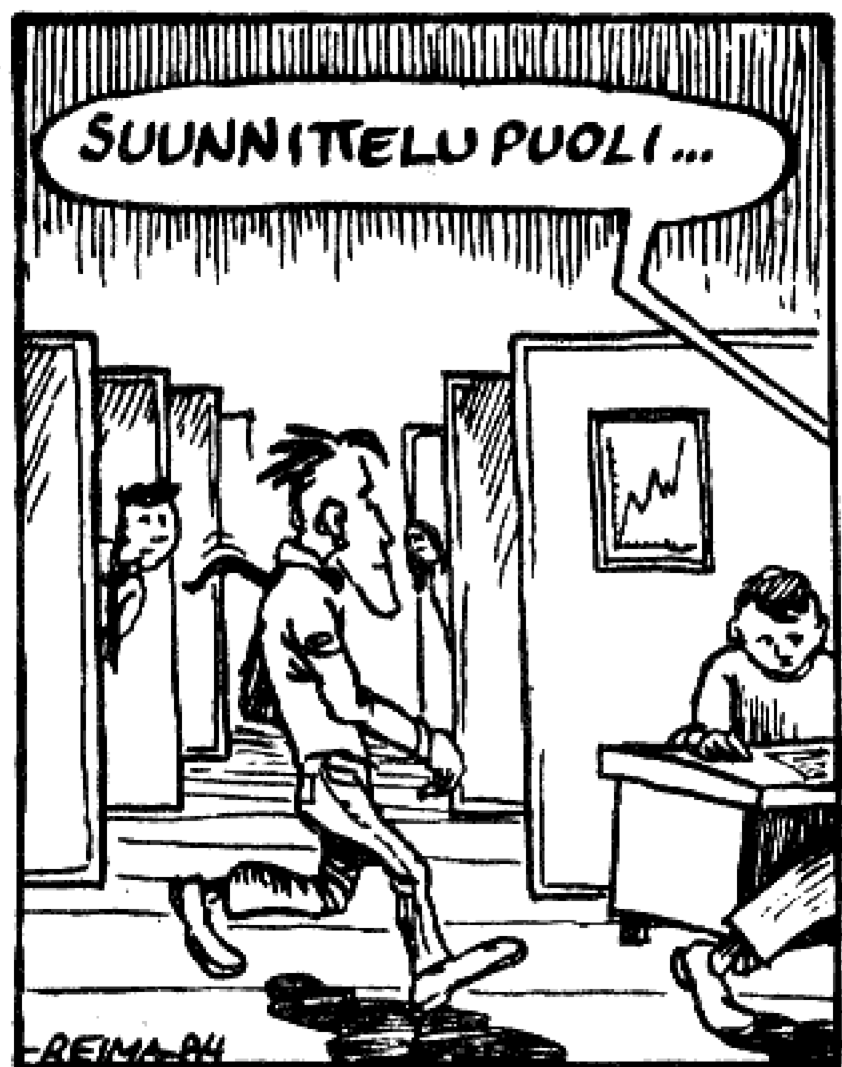
Parke Brothers on tuettanut Atarin alaisella lisenssillä Star Warsin ainakin Atarin 400/600 koneille ja Commodore 64:lle.Parkerin pojat ovat tehneet varsin kunnioitettavan yrityksen kopioida arcade-peli kotimikroon ja onnistuneet siinä ihan siedettävästi.Pelissä on käytetty mustavalkoista grafiikkaa ja näin on päästy melko lähelle alkuperäistä,muutamia erehdyksiä lukuun ottamatta.Tähtäimen kohdistaminen on usein vaikeaa ja se lipsahtaa helposti pois maalista.Tarkan ja helppokäyttöisen erikoisohjaimen jälkeen joystick ei ole mikan ja herkkua.Myös avaruuden kolmiulotteisuus on kadonnut lähes tyystin ja pilotti-tyyppinen ohjaus alkaa tuntua lähes kolholta.Nämä epäkohdat korjaantuvat kuitenkin lähes kokonaan siirryttäessä kuiluun, jolloin kolmiulotteisuuden vaikutelma alkaa hiljalleen palata.Ainoana koko pelin jatkuvana haittana on kuitenkin se,että on erittäin hankalaa arvioida tulipallojen etäisyyksiä.Game Over saattaa tulla joskus sopivan sählävksen jälkeen jo ensimmäisessä radassa.Tästä versiosta on jätetty pois myös Kuolontähden räjähdys,ja muutakin tiivistelyä on tehty tuntuvasti.Joskus koko peli tuntuu niin kirotun vaikealta,että toivoisi "May the force be with me at home too !".Luultavasti sopivasti pakertamalla olisi tästä Tähtien Sodan olohuoneversiosta saanut paremmankin,mutta hyvä että edes näin. JT






HYVÄ, ME SIIS OTAMME TEIDÄT HERRA PEHMYTMÄKI. SAANKO ESITELLÄ, JORMA KORVALUOMA, OSASTONNE VASTAAVA.
TERVETULOA TALOON!
KIITOS!


SEURATKAA MINUA, ESITTELEN HIEMAN PAIKKOJA!


SUUNNITTELU PUOLI...

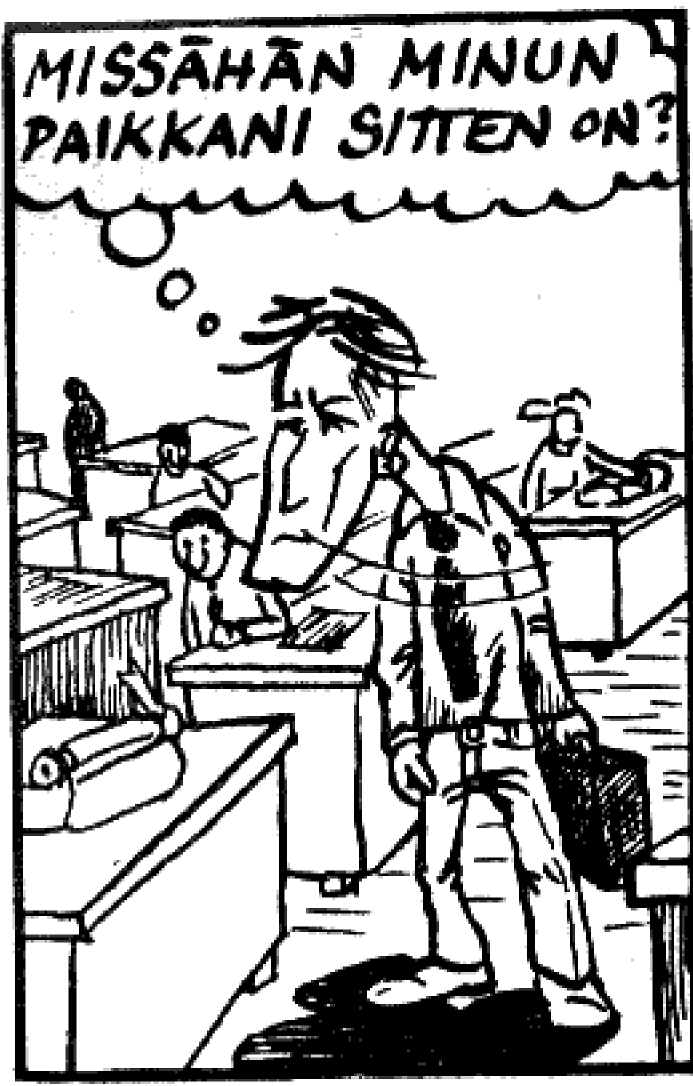

SIHTEERIT JA TALLENTAJAT.


OHJELMOINTIOSASTO JA SINUN PAIKKASI!
OMA PÖYTÄ JA VORTEX 300, JUKU!


ALOITAT TYÖT HUOMENNA.. JOS JOTAIN ONGELMIA ILMENEE, NIIN KERRO ROHKEASTI MINULLE.
TUOTA, MITENKÄHÄN LÖYDÄN HUOMENNA TÄNNE PÖYTÄNI LUO?


ENSIMMÄINEN TYÖPÄIVÄ.
RUVETAANKO HOMMIIN VORTEX?!


HEI! MIKSI ISTUT MINUN PAIKALLANI?
ANTEEKSI. TUOTA. OLEN UUSI TÄÄLLÄ.


MISSÄHÄN MINUN PAIKKANI SITTEN ON?




NYT JOS EI PÖYTÄNI KOHTA LÖYDY, SAAN VARMASTI POTKUT!



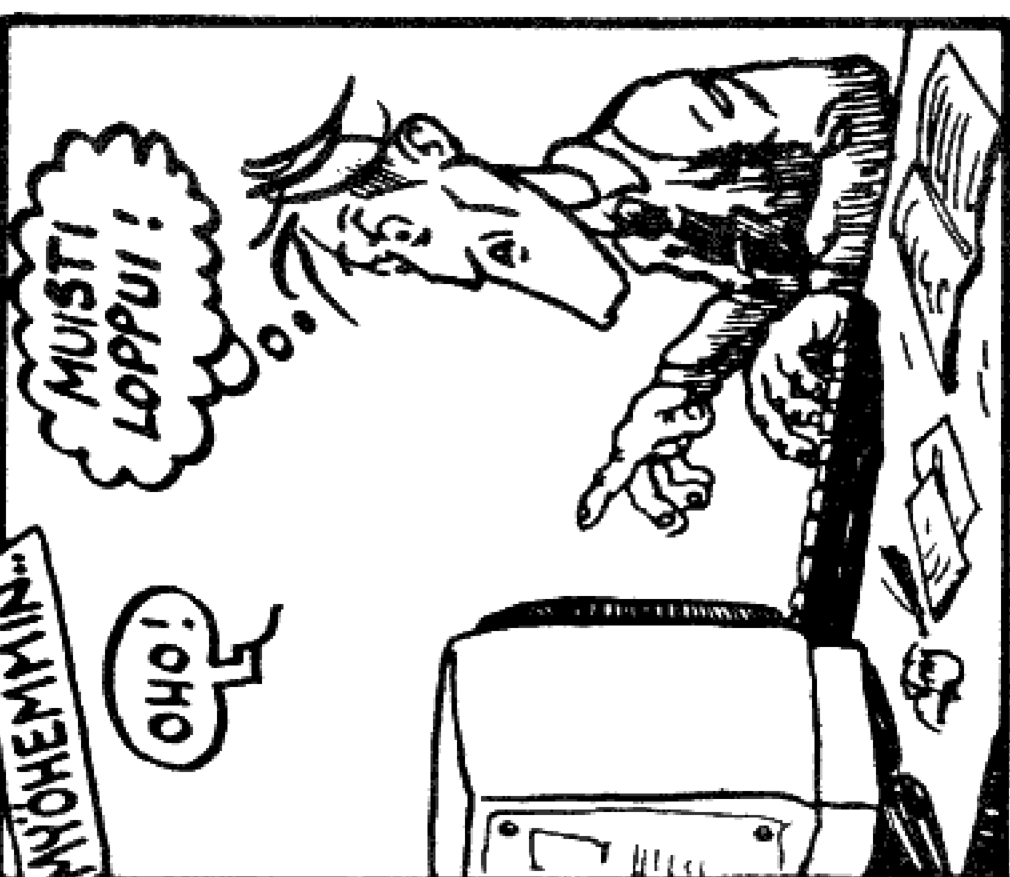

TEKÖ OLETTE VASTUUSSA SIITÄ, ETTÄ PÖYTÄÄNI EI LÖYDY MISTÄÄN?
VOI, KUNPA SE OLISIKIN MINUN VALLASSANI!!!

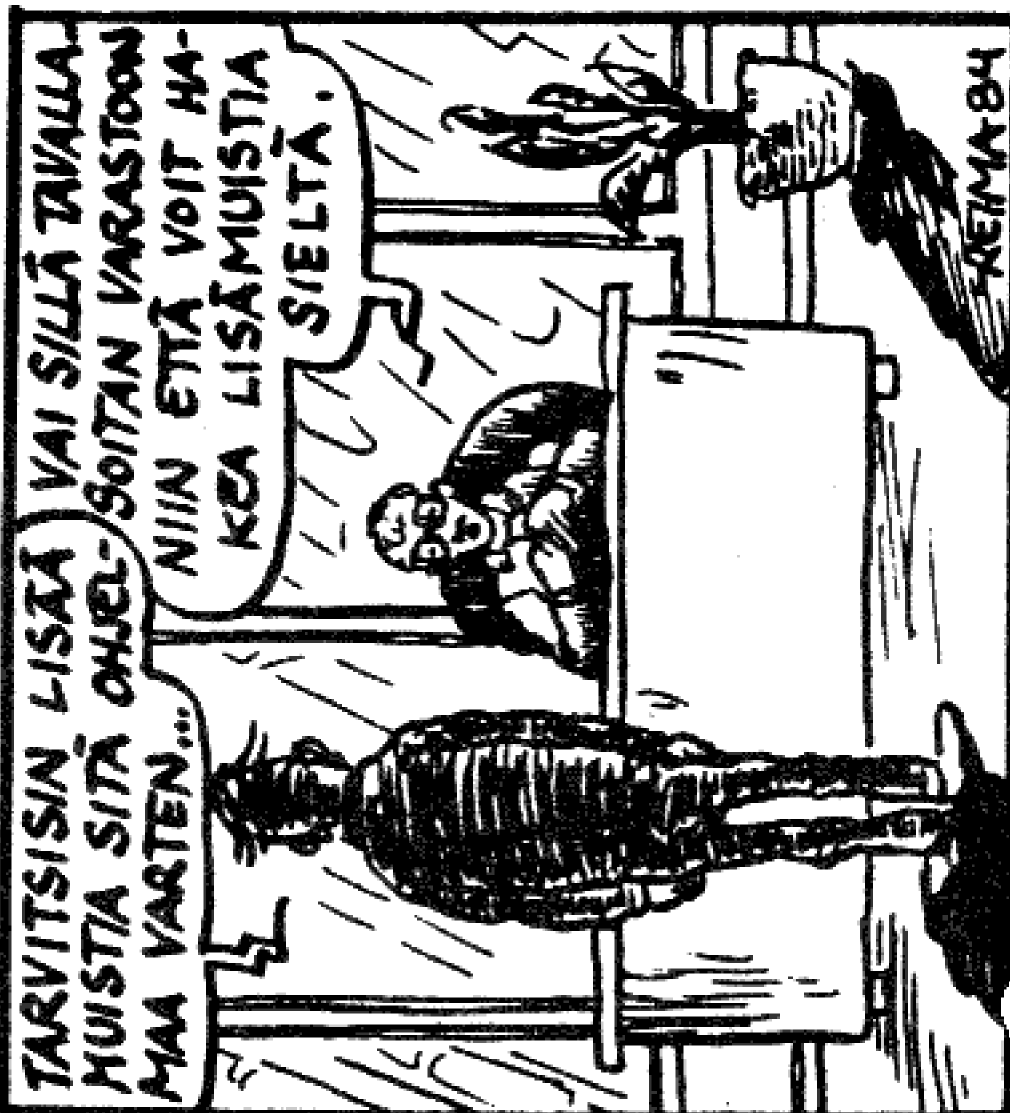














VIC VIHJE

JL

Jokainen Vicin näytössä oleva merkki on määritelty ROMissa olevassa merkkigeneraattorissa. Muistipaikassa 36869 sijaitsevaa osoitinta muuttamalla voidaan merkkien määrittely siirtää RAMiin jolloin käytössä on tekijän haluamia merkkejä. Alue jonne omat merkit tehdään on hyvä suojata Basic-tulkilta päällekirjoituksen estämiseksi.

Yksi merkki muodostuu 8+8 pistematriisista ja sen määrittely vie näinollen 8 tavua muistia. Yleensä merkin muodostava bittijono siirretään POKEamalla DATA-lauseista merkkien määrittelyalueelle RAMiin. Jos omia merkkejä on paljon, vie niiden määrittely kohtuuttomasti muistia.

Muistin säästämiseksi tehdään usein merkkien määrittelyohjelma, joka ajetaan ennen pääohjelmaa. Mutta on olemassa myö toinen keino, ladata omat merkit ja itse ohjelma yhtä aikaa. Se käy näin:

1) Ladataan omat merkit muistiin.

2) Ladataan varsinainen ohjelma.

3) Lisätään ohjelman alkuun seuraavat rivit:

```
1POKE45,ØØØ:POKE46,ØØØ:POKE47,ØØØ:POKE48,ØØØ:POKE49,ØØØ:POKE5Ø,ØØØ:
2POKE51,ØØØ:POKE52,ØØØ:POKE55,ØØØ:POKE56,ØØØ:
```

Huomaa rivin päättävä kaksoispiste!

4) Muutetaan kohdan 3 POKE-käskyt siten, että "ØØØ" -kohtiin laitetaan todelliset arvot jotka kysytään koneelta. Esim. PRINT PEEK(45) jne. Ylijääviin paikkoihin lisätään välilyöntejä ettei ohjelman koko muutu. Esim.

```
PRINT PEEK(51)
 6
2 POKE 51,6   :POKE...
```

5) Muutetaan suorilla komennoilla ohjelman kokoa ja sijaintia koskevat parametrit:

```
POKE45,Ø:POKE46,3Ø     (muuttujien talletus)
POKE47,Ø:POKE48,3Ø     (taulukoiden    "   )
POKE49,Ø:POKE5Ø,3Ø     (      "      loppu)
POKE51,Ø:POKE52,3Ø     (merkkijonojen talletus)
POKE55,Ø:POKE56,3Ø     (muistin yläraja Basicille)
```

6) Talletetaan ohjelma komennolla SAVE (ei ohj. nimeä). Ennen SAVE komentoa ohjelmaa ei saa ajaa. Massamuistiasemalle tallentuu nyt koko muistiavaruus (ohjelma+merkit) väliltä 4Ø96-7679.

Mitä tapahtui?

Huiputimme Basic-tulkkia luulemaan, että ohjelmamme kattaa koko muistiavaruuden, ja SAVE-komento tallensi sekä ohjelman, että datan. Jos kysytään PRINT FRE(8), saadaan tulokseksi Ø. RUN-komennon jälkeen palauttavat rivit 1 ja 2 tilanteen normaaliksi.

Edellä selostettua menetelmää käyttäen on kätevä tallettaa myös esimerkiksi konekielisiä rutiineja.

Se että ohjelmalle ei voida antaa nimeä johtuu siitä että nimeä varten ei ole tarvittavaa muistitilaa. Tämä epäkohta voidaan haluttaessa poistaa jättämällä muutama tavu vapaaksi muistiavaruuden yläpäästä. Jos luovutaan esimerkiksi viimeisestä merkistä saadaan 8 tavua vapaaksi.